

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

新Game熱報

三國志IV

妖龍道製作單位專訪

國外報導 新加坡亞太航空展報導

百戰天龍 魔法世紀快速過關法・機甲大夢大秘技

秘技天地 模擬城市2000秒重無限

永生不滅過關密碼・等多篇實用秘技

GAME 林秘笈 極道島雄新手上機篇

遊戲
攻略

救世聖主(上)軒轅劍貳(下)

腦筋急轉彎(上)惡魔禁地(下)

多情劍俠狂牛(上)蓋林戰爭

西遊記外傳攻略補遺

遊戲獵人

真人快打・霸王迷宮

幻想空間卷・魔法魔冠

鋼鐵勁旅等11款遊戲評析

3D 遊戲 中式RPG的發展與形成

遊戲與 2D 特效圖處理

51

1994年4月號

PC GAME 最新情報

地輪地圖研究

特效秘笈

98

精品店

DOS/V

最新遊戲介紹

英雄大地・RUSTY

東京24區・WINNING ROSE

七彩絢目的光碟世界

多媒體的範圍與實際應有的認知

概說音效卡與音源卡

硬體世界

絕地大反攻・三國誌III

正宗16位台・飛將

銀河飛將秘技

遊戲終結者

第五屆

金磁片獎消息發佈

炎龍騎士團

爆笑漫畫登場

全省電腦經銷商・書局均售



NT\$100 HK\$40 S\$13 RM\$18

THE GREEN PC SPECIALITY-MORE THAN YOU CAN IMAGINE

Energy-Saving

Lowest Noise

Slightest Radiation

Least Pollution

Can Be Recycled

**亞洲綠色電腦
GREEN PC
讓自然回歸自然**



亞洲電腦

◎ 本書由「寶全書院」對外經銷
(詳見書背)

[illegible]

總機 2312-2222
 營業部 2312-2222
 會計部 2312-2222
 庶務部 2312-2222
 採購部 2312-2222
 倉庫部 2312-2222
 運輸部 2312-2222
 維修部 2312-2222
 保安部 2312-2222
 衛生部 2312-2222
 環境部 2312-2222
 資訊部 2312-2222
 法律部 2312-2222
 國際部 2312-2222
 研究部 2312-2222
 開發部 2312-2222
 市場部 2312-2222
 銷售部 2312-2222
 服務部 2312-2222
 培訓部 2312-2222
 福利部 2312-2222
 工會 2312-2222
 黨委 2312-2222
 团委 2312-2222
 婦委會 2312-2222
 工會 2312-2222
 黨委 2312-2222
 团委 2312-2222
 婦委會 2312-2222

陈炳堃 04-2626000
 陈军 04-2626020
 喻 04-2626040
 曾礼 04-2626050
 李强 04-2626060
 李金 04-2626070
 李金 04-2626080
 李金 04-2626090
 李金 04-2626100
 李金 04-2626110
 李金 04-2626120
 李金 04-2626130
 李金 04-2626140
 李金 04-2626150
 李金 04-2626160
 李金 04-2626170
 李金 04-2626180
 李金 04-2626190
 李金 04-2626200

[illegible]

總機 238-2778-1824
 內線 238-2778-2788
 傳真 238-2778-2727
 服務處
 國語 238-2778-2700
 粵語 238-2778-2701
 客家 238-2778-2702
 英語 238-2778-2703
 台語 238-2778-2704
 閩南 238-2778-2705
 閩東 238-2778-2706
 潮州 238-2778-2707
 客家 238-2778-2708
 客家 238-2778-2709
 客家 238-2778-2710
 客家 238-2778-2711
 客家 238-2778-2712
 客家 238-2778-2713
 客家 238-2778-2714
 客家 238-2778-2715
 客家 238-2778-2716
 客家 238-2778-2717
 客家 238-2778-2718
 客家 238-2778-2719
 客家 238-2778-2720

趙	27-0000-0004
趙	27-0000-0005
趙	27-0000-0006
趙	27-0000-0007
趙	27-0000-0008
趙	27-0000-0009
趙	27-0000-0010
趙	27-0000-0011
趙	27-0000-0012
趙	27-0000-0013
趙	27-0000-0014
趙	27-0000-0015
趙	27-0000-0016
趙	27-0000-0017
趙	27-0000-0018
趙	27-0000-0019
趙	27-0000-0020
趙	27-0000-0021
趙	27-0000-0022
趙	27-0000-0023
趙	27-0000-0024
趙	27-0000-0025
趙	27-0000-0026
趙	27-0000-0027
趙	27-0000-0028
趙	27-0000-0029
趙	27-0000-0030
趙	27-0000-0031
趙	27-0000-0032
趙	27-0000-0033
趙	27-0000-0034
趙	27-0000-0035
趙	27-0000-0036
趙	27-0000-0037
趙	27-0000-0038
趙	27-0000-0039
趙	27-0000-0040
趙	27-0000-0041
趙	27-0000-0042
趙	27-0000-0043
趙	27-0000-0044
趙	27-0000-0045
趙	27-0000-0046
趙	27-0000-0047
趙	27-0000-0048
趙	27-0000-0049
趙	27-0000-0050
趙	27-0000-0051
趙	27-0000-0052
趙	27-0000-0053
趙	27-0000-0054
趙	27-0000-0055
趙	27-0000-0056
趙	27-0000-0057
趙	27-0000-0058
趙	27-0000-0059
趙	27-0000-0060
趙	27-0000-0061
趙	27-0000-0062
趙	27-0000-0063
趙	27-0000-0064
趙	27-0000-0065
趙	27-0000-0066
趙	27-0000-0067
趙	27-0000-0068
趙	27-0000-0069
趙	27-0000-0070
趙	27-0000-0071
趙	27-0000-0072
趙	27-0000-0073
趙	27-0000-0074
趙	27-0000-0075
趙	27-0000-0076
趙	27-0000-0077
趙	27-0000-0078
趙	27-0000-0079
趙	27-0000-0080
趙	27-0000-0081
趙	27-0000-0082
趙	27-0000-0083
趙	27-0000-0084
趙	27-0000-0085
趙	27-0000-0086
趙	27-0000-0087
趙	27-0000-0088
趙	27-0000-0089
趙	27-0000-0090
趙	27-0000-0091
趙	27-0000-0092
趙	27-0000-0093
趙	27-0000-0094
趙	27-0000-0095
趙	27-0000-0096
趙	27-0000-0097
趙	27-0000-0098
趙	27-0000-0099
趙	27-0000-0100

[illegible]

吧 路 027779-79
 大 興 027786-78
 和 隆 027764-74
 金 華 027784-78
 同華里
 電 話 027778-78
 魯 通 028770-70
 魯 通 028778-78
 昌 隆 028776-76
 昌 隆 028778-78
 昌隆學苑 028778-78
 安 特 爾 028770-70
 海 蘭 024774-74
 新華里
 安 泰 027777-77
 新華里
 北 苑 028778-78
 新門馬
 隆 盛 028770-70

編輯室報告

由於 80 期雜誌延遲出刊，編輯室雖呼籲讀者採用“火速”將選票寄回，但仍有許多讀者來不及將手邊的選票及時寄回本社（建議讀者改採“光速”寄回!!）造成本期選票數量明顯下降，編輯室望穿秋水，至計票日止，僅收到 1866 張選票，編輯室仍維持原議凡未能趕上計票截止日之選票，將與 61 期湧入之選票一併統計。本次選票中，除部份無法明確判斷票投對象外（如書寫久才士、創世紀系列、魔法門...），更有多張投給當時仍未出片的倚天屠龍記，而造成 98 張廢票，實在可惜。排行榜內之數據絕不虛飾做假，旨在忠實反應讀者心目中各遊戲的人氣熱度，實是社內一致的共識，更是讀者的期望，為能忠實反映各遊戲的人氣值與感受讀者參與的熱忱，可觀的有效票數則是該專欄最基本的需求。軟體世界排行榜需要讀者的關心與參與，而您所投下的一票，更將是所有遊戲界朋友努力的動力與泉源，當您正盡情享受本刊內容的同時，別忘了編輯室正殷切地等著您寶貴的一票大駕光臨。

駐美作家 TODAY 克服層層困難，傳回了模擬與戰略玩家最感興趣的最新訊息，本期新 GAME 俱樂部（P.28）分別介紹 MICRO-PROSE 及 SPECTRUM HOLOBYTE 的新片鉅作，內容包含跨越時空背景的陸海空及星際戰棋模擬之精品，該文資料、畫面之蒐集誠屬不易，而 TODAY 之用心更是令人感佩，編輯室藉篇幅一角再申感謝之意，該專欄將於往後各期陸續介紹國外各知名公司之新作，敬請期待。而今年三月於新加坡舉辦的亞太航空展則是另一項飛行模擬玩家矚目的焦點，1994 年新加坡亞太航空展隨行手札（P.39）特以三百篇幅填滿多數讀者無法同行的遺憾。

畫面的表現技巧在遊戲中往往傳達給玩家直接而立即的觀感，其擔負遊戲成敗的責任極其重大，舉凡畫質、速度、解析、拖動...在在都與製作遊戲的軟硬體有極密切之關連，本期邁向真 GAME 之路（P.168）及遊戲解剖室（P.160）不約而同地提供這方面的主題，有心的讀者，千萬不要錯過。而日式遊戲所呈現的細膩畫面是眾所週知的事實，本期 98 精品店內（P.166）的機動警察、龍騎士四代、鐵腕女郎、風力天使及 DOS/V 專欄中（P.170）之東京 24 區、WINNING POST、羊神大地及 Rusty 等日式遊戲必定又是讓玩家垂涎不已的極品，而對於中式遊戲的看法，且翻閱本期玩家觀點（P.166）。在其他重要篇幅中，本刊特地為各讀者準備了創世紀Ⅳ—異教徒、三國志Ⅳ的相關報導及北境騎士團趣味漫畫，希望能博讀者喜愛，而軟體世界（P.177）報說音卡與音源卡則介紹多款產品，期能提供多數讀者極需了解之資訊，這些資料全由特約作家苦心蒐集，特此感謝，本刊並無推薦任一產品之預設立場。另外，讀者關心的遊戲攻略、遊戲天龍及 GAME 林秘笈也提供多篇實用篇幅，可別錯過了。

由智冠科技主辦的第五屆金磁片獎，相關訊息已於本期發佈（P.199），報名表將於下期刊出，凡有意報名角逐的有志之士，敬請留意相關訊息。

SOFTWARE

軟體世界雜誌社

Soft World Magazine Monthly

發行人兼社長：王啟運

總編輯：李初陽

主編：李進賢

編輯：陳慶英、史慧、陳森慧

資料處理：詹玉琴

美術主編：葉美玲

美術編輯：

葉美玲、葉淑芳

駐美特約譯：C 與 D 君

編輯交遊：

王美玲、林淑敏、楊志祥

劉一博、楊澤妃、李錦峰

美術交遊：

林淑敏、林慧玲、謝幸晴

劉昌良

特約作家：

李初陽、葉宗勳、朱學恒

卓冠然、鍾凱文、張國賓

劉曉暉、葉明輝、劉國松

李政治、羅國宏、傅錦輝

林經天、柯一市、曾冠奇

王新豐、吳登甫、劉建仕

白建國、葉宗明、林政雄

黃文雄、吳志強、侯育宏

余紹輝、黃志強、劉建仕

賴維森、林治中、廖奇達

朱國銘、余文德、楊建豪

石志清、卜起經、陳志明

黃國瑞、潘智宏、洪雲翔

法律顧問：

遠東法律事務所陳錦輝律師

社址：高雄市三民區民壯路43號

郵局信箱：高雄郵政28-34號

服務電話：07-3841506

劃款帳戶：謝明倫

劃款帳號：40423740

報社打字：

宏發圖書報社排版公司

製版印刷：

秋南印刷股份有限公司

台南市中華西路一段77號

高雄總公司：

高雄市三民區民壯路61號

☎(07)384-8088

台北分公司：

台北市南港路二段99-10號1F

☎(02)788-9188

台中分公司：

台中市西區區區區區148號

☎(04)223-7754

香港分公司：

香港九龍深水埗海山街103號

海山大廈1F B.C室

FAX: 002-852-7280888

☎002-852-7282781

馬來西亞分公司：

13A, Jalan SS21/60 Damansara

Utama, 47400 Petaling Jaya,

Selangor, WEST Malaysia

TEL: 002-603-7175206

FAX: 002-603-7195711

廣告業務：詹玉琴

服務專線：

TEL: (07)3848088轉277

FAX: (07)3802764



第 61 期(四月號) 廣告索引

亞洲電腦	封面裡
龍大電腦	封底
軟體世界	封底裡
松崗電腦	46-48
大宇資訊	49-55
漢堂國際	56-58
精訊資訊	60-63
軟體世界	59、64-69、144-149
天堂鳥資訊	132-133
台灣品技	134
新發股份	135
電腦休閒世界	136-141
龍媒科技	142
微體科技	143
大新資訊	151
微波軟體	152-153
許宗碩	154
星際遊樂雜誌	155
亞資科技	182-183
勤益電腦	184-185
尖端出版	186-187
京盛電腦	196
智冠科技	150、154、199-200

1 編輯室報告

4 軟體世界排行榜

TOP 20 & BEST 5

6 SUPER NEW FILES

創世紀Ⅶ—異教徒

鹿鼎記

模擬農場中文版

爆笑躲避球

飆車小子



14 NEW FILES

元朝秘史

終極傭兵

倚天屠龍記

炎龍騎士團

24 新片動向

26 遊戲衛星台

28 新GAME俱樂部

國外遊戲最新消息

32 新Game熱報

三國志Ⅳ

36 製作單位專訪

妖魔道製作單位專訪

39 國外報導

新加坡亞太航空展報導

42 電玩短路

44 百戰天龍—秘技天地

70 GAME林秘笈

極道梟雄新手上機篇

72 遊戲攻略

軒轅劍貳(下)

救世聖主完全攻略(上)

動腦急轉彎完全攻略(上)

惡魔禁地完全攻略(下)

叢林戰爭完全攻略



▶ 本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、選稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及編輯等權利。
▶ 遊戲商標及圖形所有權歸註冊公司所有。
▶ 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
▶ 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
▶ 中華民國78年4月創刊每月8日出刊

多情藥師酷牛仔(上)

西遊記外傳攻略補遺

108 不吐不快

110 遊戲獵人

真人快打

魔王迷宮

幻想空間6

孤臣記

勇者傳說

魔法皇冠

十面埋伏

恐龍世紀

銀色彈珠台

鋼鐵勁旅

太子降魔傳

156 玩家觀點

中式RPG的發展與成形

158 邁向寫GAME之路

談畫面處理(一)

160 遊戲解剖室

捲軸畫面研究

163 七彩絢目的光碟世界

164 棒球教室

166 98精品店

170 DOS/V 最新遊戲介紹

171 多媒體天地

多媒體的範圍與實際應有的認知

177 硬體世界

概說音效卡與音源卡

188 遊戲終結者

絕地大反攻

正宗台灣16張麻將

三國誌III

銀河飛將私掠者

197 問題診療室

創世紀VII



鹿鼎記



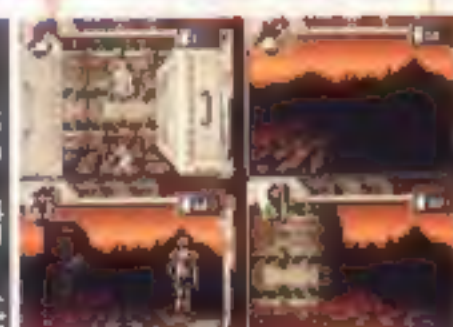
模擬農場



爆笑躲避球



終極傭兵



炎龍騎士團



●廢票 98 票

●統計日期 83 年 2 月 21 日～ 3 月 20 日

●總得票數 1886 票

●資料來源：軟體世界雜誌第 60 期選票

軒轅劍貳

490

□大字資訊 □RPG □520 元 □83 年 2 月 6 日出版 □10 片裝 □上期排行：4

感謝！感謝！感謝賜票，各位真是明智的抉擇，490 票得來不易，我最大的心願就是希望能刷新中華職棒當月 500 多票的記錄，永保榜首寶座，我就說囉！球棒怎能擋得住我的寶劍，真是愛說笑，噢！！我可愛的天使怎麼躲到那個毀容戰士後面！！要小心啊！！他可是……



毀滅戰士

211

□續談 □動作 □540 元 □83 年 1 月 16 日出版 □5 片裝 □上期排行：7

HEY！MAN！YOU SHUT UP！天使要躲在我後面，干你啥事，敢叫我毀容戰士，寶劍擋得球棒，擋得我的超能砲？！你才愛說笑！！就算兩把寶劍一起上，我也不放在眼裡，我這酷哥是從來不說笑的，嘿嘿……天使姊妹咱們有幸聚鄰而坐，晚上就讓我請你吃頓免費的人肉披薩當宵夜吧！！



天使帝國

181

□大字資訊 □戰略 □480 元 □83 年 3 月 22 日出版 □5 片裝 □上期排行：1

天啊！這是什麼世界？！（編按：軟體世界）請我吃人肉披薩？！小女子我現在哪有那份心情呢？！你們最好給我閃一邊涼快去，我最痛恨舞槍弄劍的人了，比起以前打棒球的那個帥哥，你倆就既不文雅也不高尚，噢？！那個帥哥怎麼不見了？！



三國志III中文版

175

□第三度 □策略 □1800 元 □82 年 12 月 10 日出版 □4 片裝 □上期排行：2

我實在痛恨這種難分難解的三角關係，先我自己的三國遊戲，就已經讓我忙得不亦樂乎了，我決不會捲入這場三角關係中，不過，天使姊妹的快人快語令人佩服，想起那個毀容戰士佔了我的位子，還要請我吃人肉披薩就令人噁心，我專長策略，你專長戰略，咱們可說是同投意合，志趣相同，不曉得你晚上都做啥消遣？！嘿！別老看我隔壁那個只會蓋房子的新來的囉……



模擬城市 2000

110

□電腦休閒世界 □模擬 □600 元 □83 年 2 月 2 日出版 □3 片裝 □上期排行：13

說我只會蓋房子？！哼！我會蓋的可多著呢？！沒聽人說“有土斯有財，無田不成富”啊？！只要是有土地都有我發揮的餘地，說到專長，策略、戰略之外，我還能模擬呢！！如果天使姊妹要度假，我還可以介紹你到我老弟那與農場那邊去享受種牛養水果的田園風光，避免會員卡哦！！



本月焦點

自 68 期上榜以來，黃飛鴻一出片便一路竄升，後勢看俏，上期施展無影腿追趕，意圖敲開 BEST 5 大門，本期竟然讓所有讀者上自 BEST 5 下至 Buffer Area 遍尋不著其落腳之處，黃飛鴻無影腿的功力真是令人刮目相看，來得快，去得快，連 Buffer 緩衝區也不稍作停留，黃飛鴻的去向成謎，耐人尋味，成為本月出招的焦點。是否也會和九五真龍一樣，在下期又出現榜內呢？這就全賴讀者手中的選票啦！！



【黃飛鴻】

本月新秀

自 出片以來，只在 69 期露臉一次（13 名）即告消失的九五真龍，比起本期各項出人意見的現象，可就更玄了，也不知是施展了哪門子的奇門遁甲，本期竟然好端端地佔上第 10 名，硬是叫眾家遊戲赤目相看，不由得令人欽佩中國古代五術玄學的偉大，雖非本月新出遊戲，卻是排名最高的新進榜遊戲，特列為本月新秀。



【奇門遁甲之九五真龍】

綜 觀本次票選結果，發現數項出人意外的現象：因票數銳減，原已退出榜外掛出免戰牌的笑傲江湖與天誅的時評，無獨有偶地再度結伴光臨緩衝區，分佔 25 及 24 名，此現象是否與倚天屠龍記及軒轅劍武所造成之熱度有連帶關係？則不得而知。而上期排名第 8 的黃飛鴻因下落不明，成為本月焦點，九五真龍則因新進榜名次而登上本月新秀。另外，上期同吊 Buffer 車尾的四款遊戲中，三國演義與射雕英雄傳雙雙掛出免戰牌，而戰神 II 與大富翁 II 終於如願地改吊 Top20 的車尾，這四款遊戲能否再進榜內或再佔上更好的席位，就看讀者您手中的一票了。另外，CD-ROM 版的決地大反攻，雖是身價不菲，本期仍然再次挺進，而竄升幅度最大要算是正宗台灣 16 張麻將與大富翁 II 了，這些博奕類遊戲之人氣熱度也是本次票選的特色之一。另外，在 BEST 5 場地打了好一陣棒球的中華職棒，本期將場地改在場外舉行，而經理片雜誌統計結果，目前只得 4 張選票，尚未能進場助陣，不禁令人懷疑中華職棒是否將改與由黃父集團所支持仍保有熱度的美少女展開一場友誼賽，在 BEST 5 內上期各列當月新秀與焦點的兩款佳作持續熱度，分駐一、二名，使得天使帝國與三國志 II 中文版雙雙飲恨，其中榜首的得票更為第二名的一倍之多，而第一、二名的總票數幾乎與 Top20 榜內其餘遊戲的總得票數不相上下，人氣魅力可見一斑，而根據城市 2000 中文版則帶著人氣與口碑，本期再竄升 8 名，進入 BEST 5，使得 RPG、動作、戰略、策略及模擬在 BEST 5 榜內各領風騷，又 BEST 5 內之擬人化情節乃依票選名次虛構，非代表各出版公司心聲，特此聲明。本期公佈之統計結果仍為當月數據，各遊戲之累計票數仍將持續統計，於兩週之黃金榮譽榜中公佈，敬請期待。

票選活動

賴奕仁・台北縣
羅富久・雲林縣
朱瑞琳・高雄市
鄭集元・台中市
林俊宏・台中縣
林家正・彰化市
翁正慶・台北縣
劉書訓・台北市
鍾竣昇・桃園縣
張祥麟・新竹縣

中獎名單

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	3	中華職棒	軟體世界	運動	540	4	70
7	6	陸空戰將	軟體世界	模擬	580	10	56
8	5	魔法世紀	大宇資訊	戰略	450	6	39
9	12	美少女夢工廠中文版	精訊	模擬	490	7	36
10	—	奇門遁甲之九五真龍	軟體世界	RPG	420	7	34
11	10	吞食天地 II	軟體世界	RPG	420	5	32
12	19	驢地大反攻	松崗	動作	1250	CD-ROM	28
13	25	正宗台灣十六張麻將	大宇資訊	博奕	480	4	26
14	11	X-戰機	松崗	模擬	540	9	21
15	18	銀河飛將私掠者	軟體世界	模擬冒險	420	7	20
16	19	魔眼封印	軟體世界	RPG	540	8	15
17	29	大富翁 II	大宇資訊	益智	420	2	11
17	16	波斯王子 II	松崗	動作	540	5	11
19	—	恐龍世紀	精訊	戰略	460	4	10
19	9	魔法門外傳 II-黑暗魔君大反撲	軟體世界	RPG	580	10	10
19	29	戰神 II	電腦休閒世界	戰略	540	4	10

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數	本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
22	—	巴士帝國	光緒資訊	9	26	—	大戰略 II	漢堂	7
22	15	巨蛇之島	軟體世界	9	28	—	笑傲江湖	軟體世界	6
24	27	F-15 III 鷹式戰鬥機	第三波	8	28	17	天外劍聖錄	漢堂	6
24	—	失落的封印	大宇資訊	8	28	23	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	6
26	22	鐵路 A 計劃中文版	電腦休閒世界	7			名次上升		
								名次下降	

創世紀VIII-異教徒

ULTIMA VIII-PAGAN

令人興奮得睡不著覺的創世紀VIII終於在美國發行了！八代的畫面精緻度果然不在話下，但速度仍是慢得可以，在系統上也有許多的革新之處，就讀本期的報導為你一一披露！

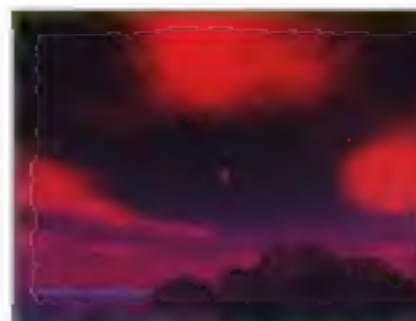
■類別：RPG ■出版公司：軟體世界 ■容量：35MB ■發行日期：未定



異世界的冒險，聖者仍難逃GUARDIAN的魔掌！

在創世紀VII第二部巨蛇之島的結局之中，聖者雖然統合了三隻巨蛇力量，但卻受到強烈的空間爆炸所波及，而被捲入虛無之中。GUARDIAN伸出一隻巨手襲來將聖者抓住後，自此便不知聖者的下落了。到了八代答案終於揭曉了，為了不讓聖

者繼續壞了他的好事，GUARDIAN將聖者丟棄在一個不知「聖者」為何物的世界，在那裡GUARDIAN就是所有異教徒（PAGANS）的神，因此除了揭發GUARDIAN偽善的面目外，聖者最重要的任務就是找到回地球的方法了。



↑ 聖者墜落在異世界的小島—Tenebrae

→ 迷失在此處還不懂的聖者。



↑ 聖者遭遇GUARDIAN的異狀現象。



細膩動作的表現宛如立體版的波斯王子！

創世紀VIII在視覺上最大的改變不外是將七代原有俯視視角更為降低，藉以使所有的角色能做出更立體化的「個人演出」，另外還將聖者的造型改為48×48點像素的造型，配上一千多張的分格動畫

，使得聖者的動作細膩到足以令所有創世紀迷匪夷所思的地步。舉凡行走、跑步、跳躍、攀爬等動作皆做得唯妙唯肖，那種感覺就好像在玩立體版的波斯王子呢！

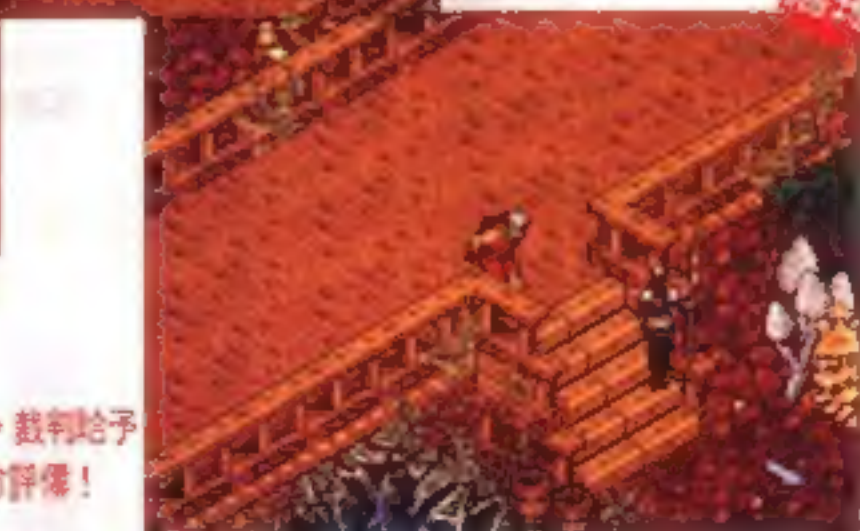
↑ 聖者在原野上快速的奔跑。

← 橫上的護欄也能爬上古哦！

↑ 聖者從護欄上一溜而下！

↑ 護欄上縱橫可以行走，有如走平衡木一般。

→ 完美的落地，裁判給予10.0的滿分評價！





更加真實化的即時戰鬥系統！

如前所述，除了聖者擁有一千多張的動畫分格外，其他角色或怪物的動畫分格也不少，因此所有的角色在戰時都擁有自己的動作模式，以聖者為例，除了拳打腳踢之外，拔劍砍劍的動作也十分好看。但由於需要表現的動作過於細微，因此八代取消了前七代團隊冒險的設定，而以單人隊伍來探索這個未知世界，孤身無援的聖者要如何存活下去，就全靠你了！

→ 手持七蓋的聖者與怪物展開一場戰鬥。



← 聖者因為殘暴的英勇畫面。



→ 殲屍一記重拳打得聖者跌個狗吃屎！



比七代更加血腥的劇情！

八代的異世界由於曾經經過一場慘烈的宗教戰爭，信奉 GUARDIAN 的異教徒獲得決定性的勝利，代表地、水、風、火的四大元素的神祇因此志得意滿，對百姓的要求也到了需索無度的地步，就以 Tenabres 這個小島的領主 Lady Morden 為例，由於信奉水元素之神 Lurker，Morden 常以其須有的罪名將人民斬首，以無辜的頭顱來祀奉水神，其手法血腥的程度，看過下面的圖你就知道了！



→ Lady Morden 親自下令執行。

← 透過 Torne 藉以散播謠言，假藉假比寶的罪名定罪。



← 手起刀落，人頭落地。



→ Torne 的計劃就是祀奉 Lurker 的毒品。



其他系統上的改變有-----

比較八代與七代的不同，除了單人隊伍的設定外，最明顯的差別是取消了對話時的肖像系統，訊息的字體也比七代小了很多，由此可以推測八代的訊息量會大幅的增加，另外由於

古代的一場天崩地裂的神爭之戰，使得創八的世界全年籠罩在一片朦

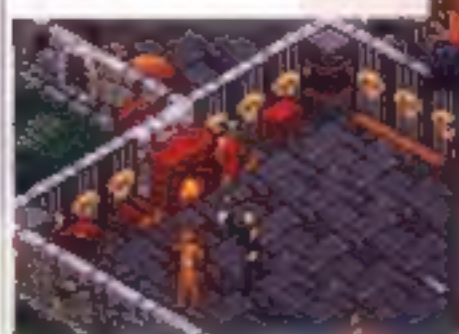


↑ 八代的對話系統並沒有人物肖像。

← 物品系統稍作改變，紙娃娃系統依舊健在。



朦的光線下，完全沒有白天黑夜的分別，因此七代讓人看不清楚物品的黑夜系統也被拿掉了，這是可以稱手帕變的改變，至於其他的改變，由於截稿日迫近的關係，不能一時盡書，



只好請各位讀者留心下期的報導了，下期 SUPER NEW FILES 再會！



↑ 創八的功能主選單。

← 陰暗單調創八世界沒有白天黑夜之分，因此到處點滿了火爐、燈籠。

下回待續！！

鹿鼎記

各位讀者也許不知道，繼倚天屠龍記後，軟體世界下一個金庸編寫遊戲是鹿鼎記。由於發行日期就在5月底，因此本期趕緊為各位讀者做一個緊急通報，請仔細看看哦！

■類 別：RPG
■出版公司：軟體世界

■客 量：1人
■發售日期：預定5月下旬發行



記 性好的讀者可有留意，自從去年九月號雜誌公佈過鹿鼎記的製作過程後，所有有關鹿鼎記的消息便越來越少，甚至連廣告都消失了，是否鹿鼎記已經流產了？不！由於製作群看到國內遊戲整體開發技術已提昇了許多，如果不自強不息，恐怕難以向各位玩家們交待。故該製作單位決定

閉關修練，以求突破達到新的境界，如今，新的鹿鼎記已經到達公開展示的階段，為了滿足各位讀者的好奇心，本期開始 SUPER NEW FILE 會把這個久聞其聲，不見其形的遊戲作全面報導。

眾所週知，鹿鼎記是金庸小說中的最後一部，也是所有作品中最特別的一部，主角韋小

寶無文無武，亦非正人君子，又出身於花街柳巷中，偏偏又能在江湖及宮庭中成為大人物。對於這樣的傳奇人物到底用什麼方式表現才好呢？基於鹿鼎風格上偏向幽默、詼諧，為了呈現小說中的風格和製作一個可愛的韋小寶，故採用 SD 造型的 RPG 作為遊戲的骨幹，戰鬥則採用側視的回合制，配

以誇張的造型，華麗招式，希望能使各位玩家得到最佳享受。

到底鹿鼎記 2.0 版還有些甚麼特色？遊戲中有甚麼樣的強敵，北京城內風光如何呢？鹿鼎記某些特色似乎有著其他遊戲的影子，會否又是一個抄襲的作品？一切的問題將會在下期為大家解答。

(編按：本次公佈的圖片皆屬開發中畫面，如有修改，請勿見怪。)

搭棚佈景，小說中的場景重現！

搭棚佈景，小說中的場景重現！



當可愛
，韋小寶看起來和
坐場角色的呂建聖

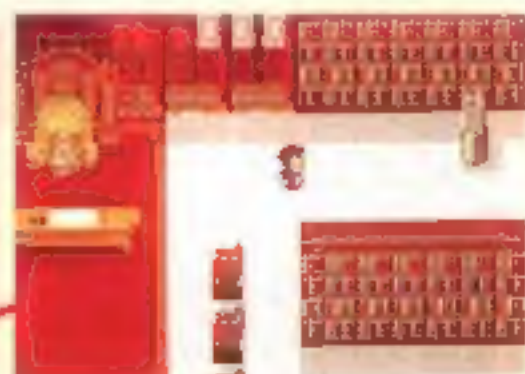
也來找香
白家松的長裡，韋小寶



海公公海大富的住所



實的確牙利香
，在此可見版到韋小
長，在此可見版到韋小



《新蜀山》
《新蜀山》

精采的側視戰鬥系統，奇門絕招滿天飛！

章小寶本身不會武功，但遊戲總不可能讓主角閒著的，為了保持遊戲的可玩性，遊戲記者會採組隊的方式，使章小寶外，也可利用一些武功高強的伙伴進行戰鬥，就目前所知，可以

成為伙伴的人物超過十個以上，而且會隨著劇情的改變而加入或離開，某些情況下，亦可自由選擇隨隊的人物。

十多個人物各有不同的武功及技能，不過敵人也不是省油的燈，像

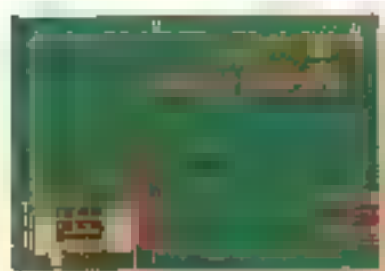
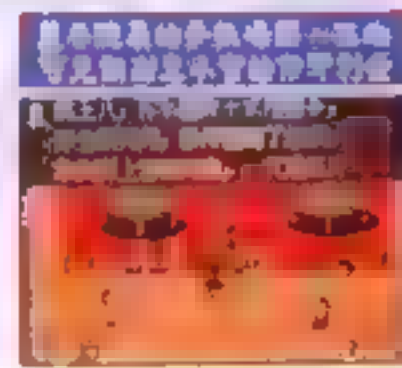
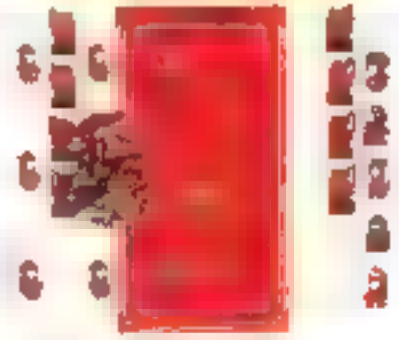
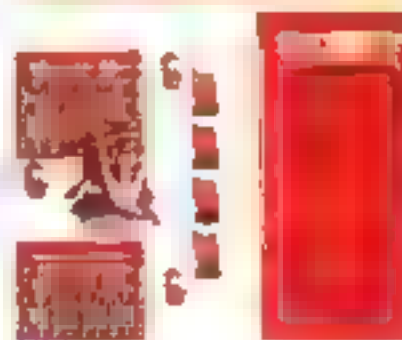
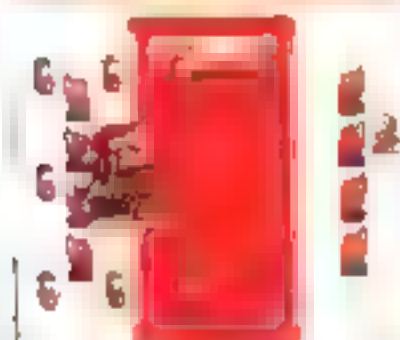
本期揭露的皇城第一高手紫羅的驚人武功——分屍掌，分屍掌掌力所到之處，所接觸到的敵人都會被波及，如果連發兩掌，恐怕隊伍會被全滅，到底有那一個高手可以抵擋呢？遊戲中自有解答。

海大富要出絕招了，喂！其他人怎麼了？退後退後！

原來是這招爛功一刀威力太大，連同伴都弄退，真難芝

這一招叫做黃連九劍

這一招也挺夠看的嘍！



◀揚州城中的市集一景



北京城中的胡同，生意興旺，熱鬧非凡

不是好人。地圖的元素變多也變多，使得地形及地表的物體更加精細。建築物則採用大型的架構，如果細心觀察，可發現材質非常豐富，有木板蓋成的民宅，有石碑蓋成的紅玉廟，也有紅磚碧瓦的妓院。在

揚州市的地圖中，除了一般建築物外，還會有市集的出現，玩家可以看到有賣魚的、賣水果的、賣麵的甚至會出現賣身的情景，製作群希望帶給玩家一個熱鬧繁華的景象。

改編忠於原著，遊戲性大幅提高！

劇情方面，原定計劃是保留原著精神，原封不動的搬進去，可是製作中途發現有些情節根本無法用遊戲交待清楚，若用文字表達又恐有偷懶之嫌，製作單位經過幾番掙扎，決定把已完成一部分的劇情重新剪輯，加強整個遊戲劇情的張力，大致上的

流程仍是遵循原著，但有些情節會有所更改，例如原著中前四分之三部份章小寶全無保命能力，到最後才會一套逃命功夫，但遊戲中不能使主角太窩囊，故加入了一些法寶給他，使他在戰鬥時可以發揮些作用。

模擬農場

中文版

繼模擬城市、模擬地球、模擬蟻塚等一系列的模擬遊戲之後，MAXIS公司又推出了模擬農場，讓各位玩者享受一下陶淵明所說的“採菊東籬下，悠然見南山”的那種田園生活氣息。



類別：策略模擬 開發公司：電腦休閒世界 語言：國、粵 5MB 開發日期：預定4月上旬

繼模擬城市、模擬地球、模擬蟻塚等一系列的模擬遊戲之後，MAXIS公司又推出了模擬農場，讓各位玩者享受一下陶淵明所說的“採菊東籬下，悠然見南山”的那種田園生活氣息。雖然如此，想在遊戲中見到南山還是不可能的事。

遊戲的名稱既然是「模擬農場」，內容自然是經營一座農場，但是遊戲本身並沒有明確

的目標，當你將地圖上所有的土地都買下來之後，你就再也無法繼續擴充你的農場，至此玩者就只能再重新開始遊戲或是保持原狀繼續玩下去。

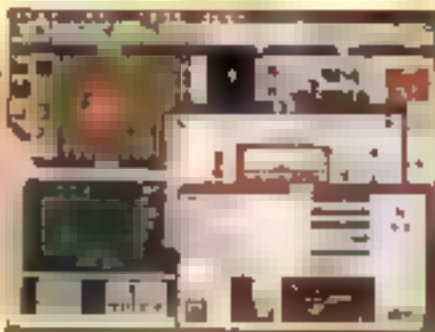
遊戲一開始時，玩者必須先將自己的土地整理一番，雖然不至於會有“地無一畝平”的情況發生，但是你必须將預定種植作物地區內的樹木、石塊除去，才能開始種植作物，同時

你必須建造一條對外道路，聯繫農場和城鎮，以方便各項農產品的運銷。當然最重要的是你必须決定你的農場要種植那一種作物，而且由於這裡是美國，農家生產都是靠機械來大規模的耕作，不像是臺灣主要是靠人力來作小規模的耕作，因此你還必須要有各項的農業機械，你可以選擇是要自己擁有那些設備或是採用租借的方式。但是你如果

自己購買的話，你最好還要買一座大的庫房來存放機械，不要什麼那些機械受風吹雨打，不然你很快就要再買一批新的機械。

對於生長在臺灣這塊地小人稠的我們，模擬農場提供了一個機會，讓我們能夠“上山”耕作一番，享受一下田園之樂。不然，除了大部份的農夫之外，我們大概只能在旁邊觀看，無法體驗農家的生活。

一次可以有好幾個功能式的圖形介面。



在此可充實你的農業知識，購買農業的視窗畫面。



來的天氣一目了然，氣候視窗讓你對未來



白手起家，開始你的農夫生涯！

當你開始一個新遊戲進度時，你會擁有一塊土地及四萬元的現款，同時地圖上還有一個小小的城鎮，提供你的

農場人力、機具買賣、銀行貸款等各項服務，隨著農場的發展興盛，城鎮將會日益茁壯。

開始會有一張美

國地圖供各位選擇農場的所在地，不過很可惜的地圖裡面並沒有夏威夷及阿拉斯加。同時在某些地方，農場已經發

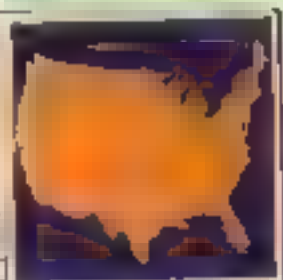
展了一陣子，有一定的規模了，當然你也可以選擇從白手起家開始，享受一下創業成功的滋味。每個地區隨著它所

在地點的不同，而有不同的氣象條件，如果各位玩者對於現有地區的地理及氣象條件不滿意的话，那麼不妨自己創造一塊地區，經由遊戲所提供的隨機地圖安排

農莊、城鎮、河流和湖泊的相關位置，再自行調整雨量、溫度以及風速，但是每項都只能夠有四種刻度可以選擇，只能夠說是很概略的調整。



白手起家時，種下你農夫生涯的第一種農作物



可以在美國選擇創建新農場的區域

辛勤耕耘，收割季節指日可待！

通常農地都必須要有灌溉系統，如果真的



天氣過於乾旱，田裏出現死牛頭骨。

地也是很可能會出現一個死牛頭骨，代表著“缺水了”，因此你必須設置幫浦抽取河水或是



收割後在田裏收成當面地下水，當然也必須要有灌溉渠道才能將水送到田裡，而且灌溉渠道必須直接連到你所想灌溉的農地，才能將水送到。

隨著時間不斷的消

逝，作物逐漸的成長，當你所種的作物種類而有不同的變化。到了最後收割的季節，心中的成就感決非是那種直接用文字描述作物生長過程所能比擬的。不過要小心一點，你如果選錯了播種的季節或是沒有好好照顧作物的話，你所收成的作物價格將有可能出現價值為0的情況。

天災頻仍，展開與大自然搏鬥的命運

雖然你可以藉由不斷的投資建設來擴大農場，但是最好要量入為出，隨時注意各種作物未來的價格走勢圖以及



颶風肆虐，淹沒了整塊田地

農產品所提供的建議，不然如果發生了什麼天災，需要錢來整救家園，那時候缺錢的滋味可不好受。



蝗蟲吃掉了牛羊動物的成果

眼冒牛隻的晚餐畫面

院子田裏偷吃的豬吃車子壓扁了，真慘！

經營牧場，為農耕生活添點花絮

當然，你除了種田之外，還可已經營牧場養一些動物，遊戲中總共有牛、馬、羊及豬四種動物可以選擇，其中又以羊的繁殖速度最快，不過各種動物都只能直接拿去賣掉，雖然羊的圖形是綿羊，牛的圖形是乳牛，但是你依然沒有羊毛可剪，牛奶可擠，如果想要經營牧場

的話，你必須要把牲畜用柵欄圍起來，省得牲畜到處亂跑，將你農地中的作物“解決”掉，到時候真的是欲哭無淚了。同時不要忘了放置水及食物在柵欄裡面，不然那些牲畜餓起來將柵欄破壞，跑到田裡，可不是好玩的事。其實養牲畜所要花的心力比種植農作物要來的大，而且成本亦高，最主要是為了在遊戲中多聽牲畜叫聲的音效，這或許是模擬農場的另一種樂趣吧！！



爆笑躲避球

話說悟空打倒野駝嶺三妖，關羽搗倒萬惡的曹操之後，他們決定帶領同伴來玩一場躲避球比賽，爲了怕引起爭執，他們請來了「紙貓」當裁判，戰況如何，請見下文分曉！



遊戲中，你可以選擇不同的角色，每個角色都有不同的技能和屬性。遊戲的畫面非常可愛，充滿了幽默感。遊戲的玩法簡單易懂，適合所有年齡的玩家。遊戲的音效也非常悅耳，讓人玩得不膩。

各位讀者們，你知道在三國之虎將爭霸中，虎將打敗曹操，西遊記中悟空一行打敗野駝嶺的妖怪之後，他們這些人都幹什麼去了呢？什麼，你不知道，那我告訴你好了，他們都跑去打躲避球了！什麼，你不相信，有圖爲證，有文佐之，請你仔細看來！

西遊戰記聯盟，每支隊伍各有3名主將，負責場內，另有3名小兵，負責場外。每支隊伍有自己的專屬場地，但這八個場地各有不同的屬性，如水地、火地、等，你的隊伍在每一場戰球之後，球員所剩的「血條」可以折算成錢幣，在這入下一場的場地

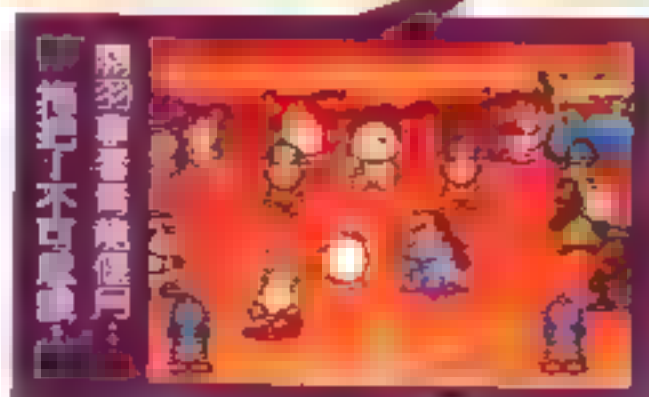
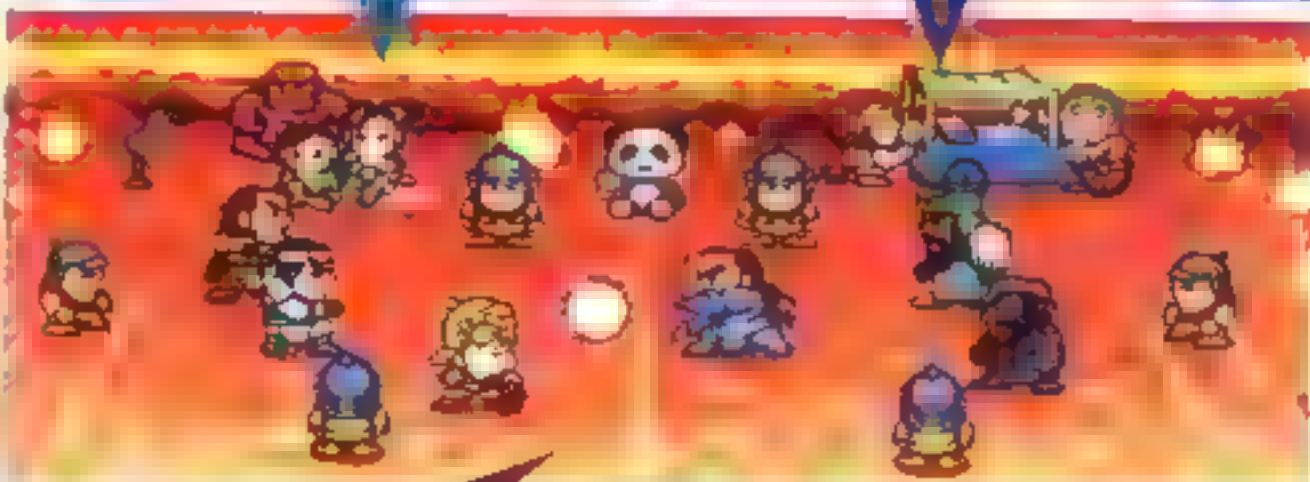
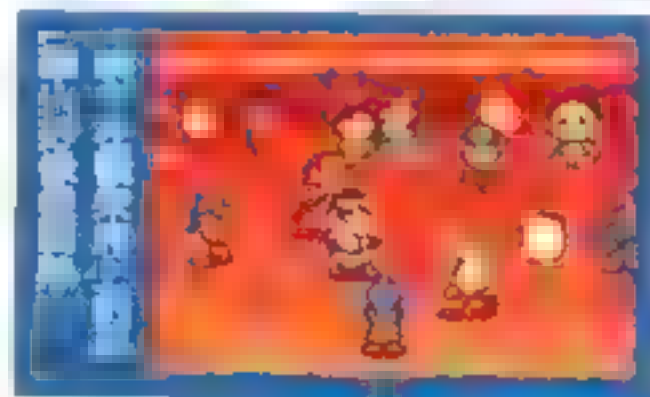
之前，便可用錢幣在獎品店購買裝備，並分配給球員，因此你可以買溜冰鞋給你的隊員穿，在一般的場地將會移動的比較迅速，另外，每個主將都有自己獨門的魔球功夫哦！好玩吧！

既然名爲爆笑躲避球，遊戲的風格自然以誇張逗趣可愛爲主，因此在大將爭霸與西遊記中英姿煥發的人物們

，到了這邊都變成了專身SD卡通造型的短腿族了，畢竟，常有趣另外值得一提的是，爆笑躲避球除了是國人自製的第一套躲避球遊戲之外，也是全世界第一款以躲避球爲題材的PC GAME呢！什麼，到現在你還以爲我是在開玩笑的，沒關係，有圖爲證，有文佐之，請你再仔細看來！

話說熊貓軟體自從推出了三國之虎將與西遊記這兩套蠻受歡迎的動作遊戲之後（口氣說完一句，好累！），有感於爲遊戲界帶來太多的暴戾之氣，玩家間也只會聽得打打殺殺之聲，製作單位深覺此風之不可長，因此閉門操練數月，終於悟出新的創法，哦！不是新的玩法，製作單位決定利用他們製作動作遊戲的專長，做出一套無暴力性質，卻又可以满足玩家們快打轟的遊戲——爆笑躲避球！他們召集了三國之虎將爭霸與西遊記中的人物，一起來參加這場躲避球盛會，詳情究竟如何，有興趣的玩家請再往下看。

遊戲中共有六隻隊伍，分爲三國志聯盟與



風車小子

風車小子是一套以賽車為背景的紙牌益智遊戲，高解析 16 色的遊戲畫面、輕鬆的配樂，加上獨特的玩法，將帶給你一番清新的遊戲感受。

圖文 別 曾育慎編
圖出版公司 精訊資訊

圖容 圖 米克
圖發售日期 預定 4 月發行



最近市面上都一直充斥著各種折磨玩家的電腦遊戲，從永無休止、不斷練功提昇等級的角色扮演，到打打殺殺、橫衝直撞的動作遊戲，在滿足玩家們「打打殺殺」的感官刺激之餘，不免也讓玩家們在成功攻陷之後，興起一種究竟是在玩電腦，或者是「被電腦玩」的疑惑。

愈來愈多的玩家們開始回過頭來思考：花了大段時間坐在電腦前面，原本是想輕鬆一下，調劑調劑生活步調的，誰反而讓精神更加緊

繃的結果，到底划不划算呢？

精訊資訊開發，由精訊資訊製作發行的「風車小子」，就是在秉持著「玩電腦而不讓電腦玩」的理念下，集合一些有志之士，精心設計出的「輕鬆軟體」，希望玩家們能夠以有別於目前被折磨、虐待的另一種角度，真正得到電腦遊戲所給予的生活上的樂趣。

遊戲的內容主要是脫胎於市面上極流行的賽車紙牌遊戲，規則簡單、容易上手是最體貼玩家的設計。再配合方

便的操作（一隻滑鼠就可以輕鬆輕鬆的從頭玩到尾），即使對電腦基本操作都有排斥感的玩家，都能駕輕就熟的上手。

「風車小子」中的畫面是以 640 × 480 的高解析度處理，故畫面清晰、分組細，使用的色素是 16 色，但是在美工人員的努力下，卻呈現出不遜於 256 色的風貌，據說有不少測試員初玩的時候，還誤認為是 256 色的作品，其實面之考究，由此可見一斑。

遊戲中除了加入「

老關機」功能，讓玩家們可以隨時在上班時間和老闆聊遊戲之外，也提供過場圖關功能給「掉坑家」們使用。我們相信這中二能還是國內首創的。（至於為什麼有這項功能，相信玩家們開玩笑之後，就會發覺會上的「笑」）

總之，這是一個寫給那些厭煩整天練等級、研究戰略、開飛機打坦克的玩家們的輕鬆作品，如單想想舒坦一下，享受個轻松的電腦遊戲的話，「風車小子」將是不錯的選擇。



賽車過程的各種情況是以動畫視窗來表示，煩瑣樣子搭便車未免太

遊戲的主要玩法是以單紙牌來產生賽車時的各種變數，最先到達終點的人就贏了！

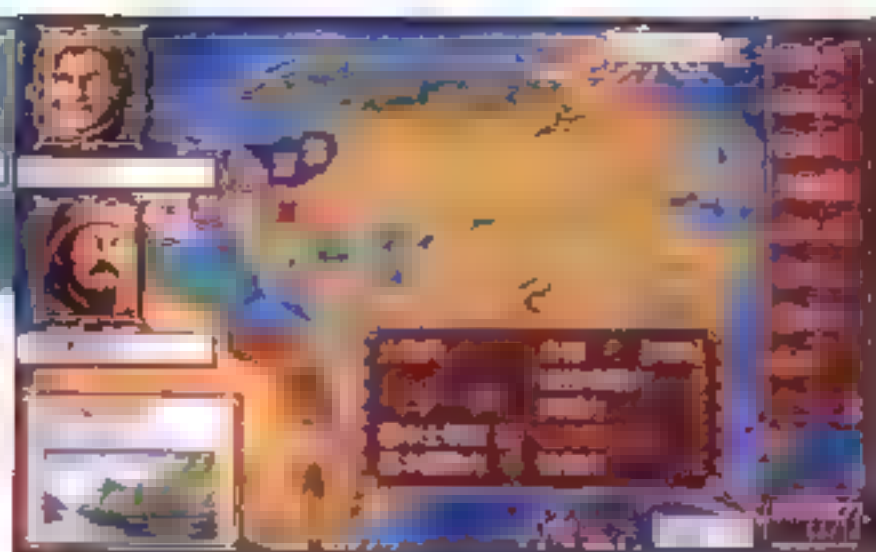


過場畫面是採用漂亮的美女圖，讓人恨不得趕快到達終點。

元朝秘史

【中文版】

元朝秘史可說是成吉思汗的續作作品，與其他 **KOEI** 的策略作品比較起來，除了戰鬥系統有些許之處外，就屬「後宮」最令人矚目，詳情到底如何，請看下面的報導。



遊戲名稱：元朝秘史
開發商：KOEI
發行商：KOEI
平台：PC
語言：中文
售價：NT\$ 780
發售日期：3月28日發行

成吉思汗不僅是蒙古的光榮，更是歷史上前無古人，亦堪稱後無來者的龐大帝國創始者。不僅橫跨歐亞兩洲，並且是歷史唯一能征服俄羅斯的英雄人

物，蒙古騎兵的強悍更是震驚歐洲。若不是像藏木就這等的英雄人物，又如何能將原本臣服於金的乞顏部壯大起來，建立曠世的功業。他就像是蒙古高原的黃獅

，充滿著神秘與力量，儘管元帝國已在「倫天屠龍記」中逐漸衰弱，但對當時及後世的文化及武功都有重大影響。只是終未能完全征服金歐及日本實在令人引以為憾，如今「元朝秘史中文版」可使玩家自蒙古高原開始，努力經營

去統一各部族，然後朝向一統歐亞的帝國人夢邁進。玩家能真正見證到當時各國的武力武備，以及蒙古騎兵的強悍及快速，所到之處是如摧枯拉朽般的人殲全勝，也難怪俄國人對蒙古是那般的畏懼了。

全新的戰鬥系統—大漠英雄逞威的舞台

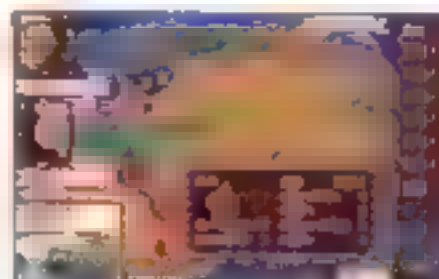
在元朝秘史中共有十六種兵種，包括蒙古騎兵、日本武士、歐洲騎士以及印度象兵，回教彎刀騎兵等代表性的武力皆在此一決高下。蒙古騎兵挾其優越之機動力及騎射功夫成為無堅不摧，無敵不克的鋼鐵勁旅，然而卻不是能夠輕易徵召的，除了蒙古高原之外，大概只能以高價僱用佣兵方式獲得。兵種的基本戰力分為機動力、攻擊力、防禦力。攻擊力又分突擊及普通攻擊兩種，像歐洲的騎士身披重型盔甲手持長矛在突擊時攻擊力是一流，可是因為較笨重而使機動力較差

，而在普通攻擊時因反應較差而較為不利。而蒙古騎兵雖然防禦力不如騎士，突擊時也不像騎士那樣具有可怕的摧毀能力，但是近戰時靈活度則勝過騎士，特別是本身具有騎射的本領，因此遠可射，近可戰，再加上機動力特強，反應力驚人，可以說是幾可怕的敵人。當然指揮者的能力也很重要，那能增加部隊的機動力1~4點不等，而在森林中的部隊也可採用伏兵策略來使進攻的敵人吃悶虧，被你打得

措手不及落花流水。戰場上十分逼真的展現了投石機、砲兵及弓箭手等特殊武力戰鬥方式，是十分理想的戰鬥方式。



歐洲騎士的攻擊力遠大於近接攻擊力。



頗具地域特色的蒙古兵。



布陣行軍以二平面的畫面為主。



透過戰時改為斜向3D的畫面，部隊混亂會導致士氣下降。



將勇親自率領部隊可增加部隊的能力值。

後宮佳麗三千人—血脈相承的溫柔鄉

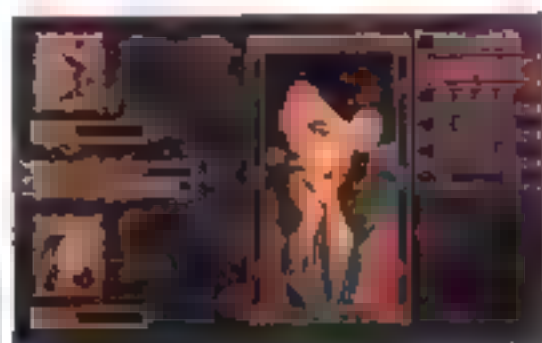
當你征服敵人領土後，隨著戰勝你不僅得到土地及人才，更有特殊戰利品，就是妃子。為了傳承後代你必須努力去討好這些後宮佳麗（當然也有像母豬一樣的妃子）。成功的話你在次年將得到男嬰或女嬰。也許你會問生男生女有什麼不同？那就是生男將成為王子，可成為一位將軍率兵作戰，

或成為你的繼承者，而女的也就是

公主，大了之後可以嫁你部隊中較優秀的人才，那可以保證他對你忠心不貳。實際上來說就是為了要建立家族企業，保證部下可靠的一種方法。不過這些妃子也不好對付，你要討對方歡心，她才會寬衣解帶，反之，耗

盡體力也是一無所得。如何去揣測後宮佳麗的心思，那將是玩家極大的挑戰，儘管你在戰場上可以如入無人之

境，視若無人，小心可不要栽在床第之間哦



後宮招徠選擇畫面，別忘了看妃子臉色辦事

漂亮的蒙古姑娘



帥的動人的日本公主



新豔不可方狀的越南公主



少壯多勇的蒙古女戰士——後宮戰果1

全世界的戰略版圖—滿足轉戰各國的快感

每個地區或國家都有其地理特色，玩家可從遊戲中觀賞到大漠風光或是歐洲的城堡景觀，你不得不讚嘆這些美工師的功力，小小的風景

視窗卻能很傳神的展現了各地不同的風光。當然各位玩家在戰鬥之餘不妨細心觀賞中古世紀的歐亞風光。可惜在世界版圖中遊戲並未讓玩家

能任意選國家，而是能從規定的人個國家中挑選。如果能讓我們選擇尚未進行遊戲，以今天樣來北伐甚至統一世界的話那就更有意思。

玩家需要積蓄經濟貿易儲備國力，然後整軍經武準備一展鴻圖。滅了日本及歐洲，那接著蒙古騎兵的威勢去作戰，統一大事就不遠了。



戰略版圖包含全世界，左下角為風景視窗



最大真的滿坑滿谷，而日本沒影



日本等東國的歐亞風情

終極傭兵 HIRED GUNS

終極傭兵是一套風格獨特的動作

冒險的分別視窗，擁有刺激有趣的畫面，
重要的是還有四人同玩的模式，請趕快呼朋引伴，
加入終極傭兵的行列吧！



電腦平台：APPLE

出版公司：香港

電腦平台：PC

發售商：預定4月下旬發行

徵求勇敢的傭兵伙伴！

地點：Luyten 星系，墳場（Graveyard）行星

內容：降落到墳場行星地表，摧毀非法製造生化工程怪物的工廠及設施

方式：啟動墳場行星中央太空站的反應爐自毀系統，引發熱核反應爆炸

報酬：保證優厚，預付一半，事成再行付青

備註：由於暴徒首領 Rorian Deevergh 佔領了素以生化變形技術著稱的墳場行星上的各項設施，致使欲加探勘的各地點充滿生化怪物，務須特別小心，並盡可能殲滅之。

這是名歐洲軟體商 Paymore 最近推出的動作角色扮演遊戲「終極傭兵」（Hired Guns）的故事背景。Paymore 向來以其獨特的遊戲設計風格和哲學著稱，「終極傭兵」的 AMIGA 版在歐洲甫一推出便大受

好評，而 IBM PC 版也隨後推出，現在就讓我們來看看，這個遊戲到底是怎麼回事。

基本上，「終極傭兵」是一個以 3D 方式來進行的角色冒險遊戲，它分成練習功力或娛樂用的訓練和單一任務

，以及完整原創劇情任務（RPG 模式）。「終極傭兵」的特色之一就是允許許多人使用同一台電腦來進行遊戲，因此你可以和好友們共同在劇情任務中冒險兇難，或是挑個創意的單一任務享受聯手打敵人的樂趣。

「終極傭兵」支援單人或多人玩時不可或缺）和搖桿，並提供一組鍵盤指令（單人或多人玩）。兩個人對戰，一個螢幕可能擠了些，但聯手戰鬥的樂趣相信會令你值回單價的。遊戲之初，你可以

3D視窗模式的冒險景觀

正式進入任務後，畫面上會出現所有傭兵的視窗以及他所看到的 3D 景觀。由於最多可提供四人玩，因此每個視窗只有四分之一螢幕大，雖然如此，視窗中的 3D 景象卻仍然清晰美觀，並隨著任務區的不同而有多種變化。除了單純的 3D 世界外，遊戲中也有升降梯、傳送場、槓桿按鈕、複雜

的下水道和水域等場合，十足 RPG 的風味。「終極傭兵」的操作相當簡單，除了基本的移動和射擊外，你可以呼叫物品欄來觀看身上攜帶的物品，並使用之或將之拿在手中（武器要拿在手中才能射擊），或是丟下（傳送物品的方法）；呼叫傭兵的個人資

料來檢查其能力，而人人攜帶的 DTS（數位地形掃描器）會自動記錄你走過的路徑，你隨時可以叫出來觀察整個

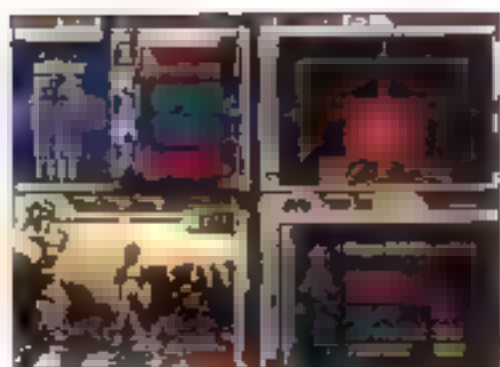
地圖，檢查那裡還沒搜過。在視窗周圍顯示有人物肖像、生命力表和面對的方向，這些都相當簡單易懂。



隊伍的人數自十二名現有傭兵中挑選隊員。這些傭兵各自有不同的出身、人種（人類、機器人或不明）、職業或某方面的特長，以及配備。不同的傭兵其起始的武器裝備也各自不同，而且這是無法改變的。如果是單一任務就比較無妨，若是劇情任務，由於途中得不到任何補給或支援，也無法中途脫離任務區，因此因應你的戰法來挑選合適的隊員是很重要的。

在單一任務中，完成任務的方式是找到出口，並且所有人由出口離開即可；而在劇情任務中則是你降落在戰場行軍地表，你必須依照

地形掃描器地圖上的指示，探勘各個標定的地點。在這些性質各異的地點，你得拿過地上的物品，打開各個上鎖的門戶或力場，找出隱藏的機關和入口，搜索隱藏的角落和被保護的場所並消滅隱藏的敵人，然後由出口離開，如此才算「消除」了一個地點，並前往與該地點相連的其他地點。探勘的次序和路線由你決定，你可以由掃描器上的威脅度圖，來決定要先闖進或是先試身手。在整個任務過程中你得不到任何補給或支援，而且隊員死亡就再也救不回來（但你可撿起他的裝備），所以你一

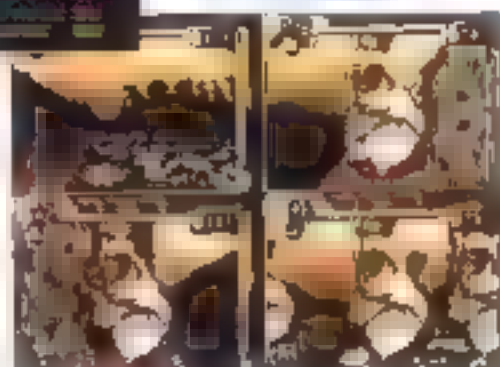


定要小心的前進，並善用手上的彈藥和醫療設備，在各場所徹底搜索以取得寶貴的各種補給。劇情模式可說是

「終極傭兵」的最難模式，你有勇氣接受這項挑戰嗎？

總括來說，「終極傭兵」是個真實的3D動作RPG，你也可以把它當成動作遊戲來玩。它的操作簡易，沒有繁雜的訊息或複雜的戰

遊戲一週，極易上手，適合新手，也適合老手，是遊戲界的一顆新星。



鬥，只有在陰森的地點或空無一人的草地和廢墟中進行射擊。你可以一直玩到「細心」為止，並多人同時玩。這是一款非常適合多人同時玩。因此，如果你喜愛隊友間的、歡速加入終極傭兵的行列！

簡易刺激的戰鬥模式！

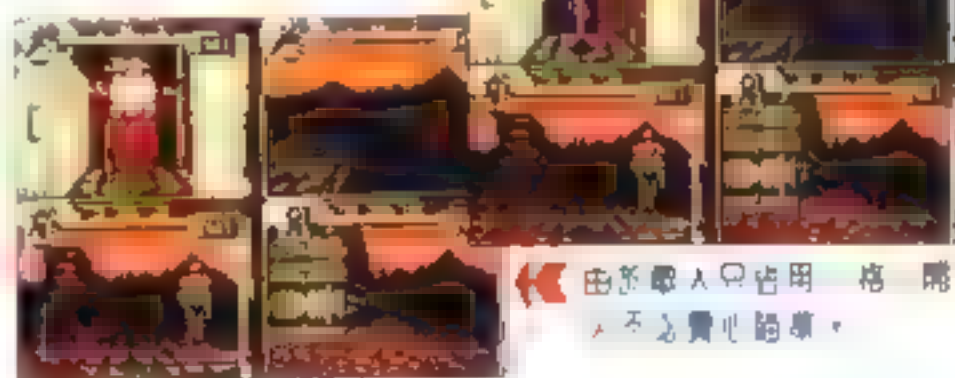
「終極傭兵」的戰鬥極為簡易，只要武器裝備上手，你只需發射便是，因為一個敵人正好佔據一格地形，開火時根本不必瞄準。你只需注意發數即可，因為威力不同的武器射殺不同敵人所需的發數自然相異，由於任何武器的彈藥數都是有限的，所以你必须盡量節省。當武器耗盡彈藥時，你可裝上新的彈夾，但主要各式武器使用的彈藥不同，記得多撿起手上武器所需要的彈藥，如此彈藥才會不虞匱乏。至於榴彈之類威力極為強

大，在使用時必須非常小心，否則會波及自己，重則慘遭炸死，不可不慎。

「終極傭兵」中有約110種的各式物品，這之中包含了五花八門的各式武器（幾乎每個傭兵使用的武器都不太一樣），供不同武器裝填用的彈夾和能源電池，醫療人類或機器人的醫療器材等，奇異的精神增幅裝置（PSI AMP）能短暫的提供你各種特殊能力，在遊戲中撿到的各種

開門用的印卡、鑰匙及其他裝置，更是你完成遊戲的關鍵。物品欄的說明功能並可解釋各物品的名稱

及用途，非常方便。只可惜，一點，不便觀看。



由於敵人只佔用一格，開火時不必費心瞄準。

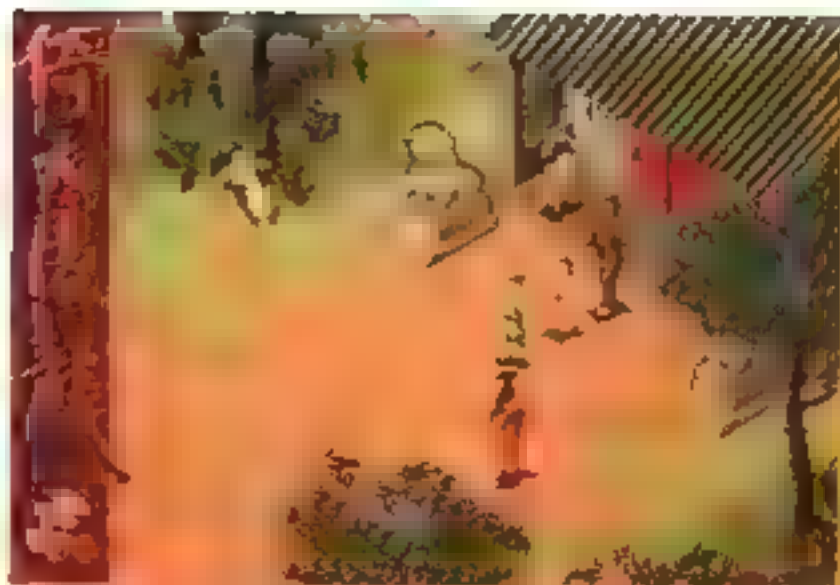


敵人開槍了，快開度伺伴來伸援。

拾取物品的位置

倚天屠龍記

自倚天屠龍記推出之後，稍具難度的謎題難倒了不少玩家，編輯部也接到了不少詢問攻略的電話，本期的 NEW FILES 將提供玩家們一些謎題提示，希望能有所幫助。



類別	RPG+冒險	容量	35M(CD-ROM)
出版公司	軟體世界	發行日期	3月25日發行

倚天屠龍記究竟是RPG、冒險，還是戰略遊戲呢？相信不少玩過的玩家心中會有這樣的疑問。編輯部認為所謂的RPG並不是一成不變的，為了使RPG更有特色，製作單位往往會在遊戲中加入新的構思，或導入新的系統，以倚天屠龍記為例，其解謎的流程與難度一般的冒險遊戲不遠相悖，但如果說倚天屠龍記是冒險遊戲，相信也有許多玩家不能同意，因此所謂的RPG所包括

的遊戲面相當廣泛，但也不至於泛濫到讓玩家控制某個角色就說是RPG的程度，但以目前國內的RPG格式相當固定的情況來說，為了不增加玩家的困擾，我們把倚天屠龍記設定為一套RPG加冒險的遊戲。

如同上期所言，CD版的倚天屠龍記雖未能同步發行，但也在編輯部所說的一個月內推出了，有CD版的玩家也許會問，編輯部所說的CD版與磁片版音樂不同，到底不同在那

裡？只要把手上的CD用CDPLAY之類的程式來播放，相信你會找到答案的。這次的CD版共收錄了四首MIDI配樂，音樂表現稱得上是職業水準，但由於壓製CD版時出了一個BUG，有些玩家可能因此無法看到結局畫面，不過在6月15日以後，軟體世界在各經銷商提供更新版磁片，有CD版的玩家可以再試試了，編輯部認為，CD版的MIDI配樂無法和遊戲搭配，BUG出現的情形，仍

是因為國內CD遊戲的製作正在起步的階段所致，但相信有了這一次的新嘗試後，下次會更好！

由於倚天屠龍記前段的謎題稍具難度，有不少玩家來電詢問攻略，為了解救蒼生，造福大眾，雜誌將於下期刊出完全攻略，本期也先以提示的方式來解救玩家們的燃眉之急，有困難的玩家，請繼續往下看哦！

常道特見中山狼—— 萬金銀血蛇之謎

無忌由屠壽帶上崑崙山後，發現崑崙派掌門何太仲正為其妻五姑的怪病煩惱著。雖然軟禁不悔來過這無忌為五姑治病，無忌利用靈脂

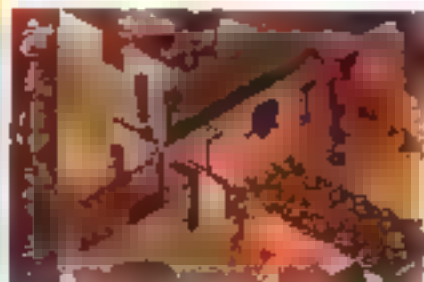
蘭、雞血、雞蛋、竹筒等物品治好五姑的金銀血蛇之毒後，何太仲的九配既將到卻懷恨在心，欲殺害無忌與不悔。幸得楊逍出面相救才逃過一劫。

倚天屠龍記第一集
萬金銀血蛇之謎

無忌出得白猿洞後，「巧遇」明眸皓齒的朱九真，應其要求深入山洞救出其父朱長齡，到了山洞深處遇見殷離之後才發現原來是朱氏父女所設下的陷阱，還好無忌武功高強，得以全身而退。

BREAK POINT!

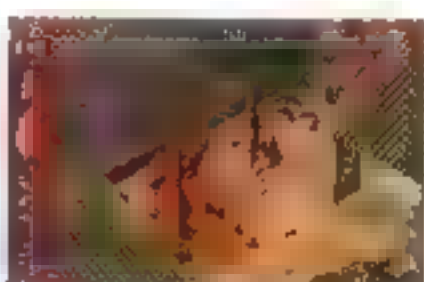
呢？
這是在什麼地方？



這是在什麼地方？



這是在什麼地方？



百歲壽宴推肝腸——無忌與芷若的相遇

話說張三丰的百歲壽宴，眾人逼的無忌的父母自殺身亡。無忌身中的玄冥魔掌寒毒十分難解，無忌在各師房中接受六位師叔伯的叮嚀，在大廳拜見太師父後，便與太師父一起前往少林寺求取九陽真經治癒。無奈少林仍視張三丰為

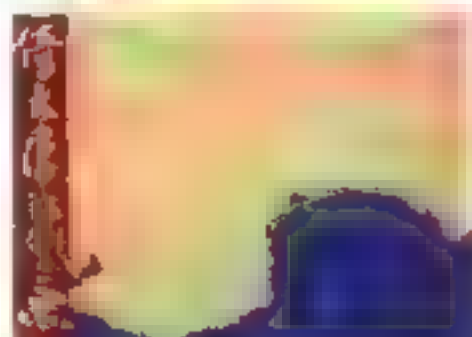
叛徒，求之不得還吃了閉門羹，不得已只好回武當山。在少林寺外遇見常遇春帶著一個衣衫襤褸、容貌秀麗的女孩，就是芷若。張三丰在與常遇春商議之後，決定將無忌交給常遇春上蝴蝶谷求醫，張三丰則帶著芷若去投峨嵋。



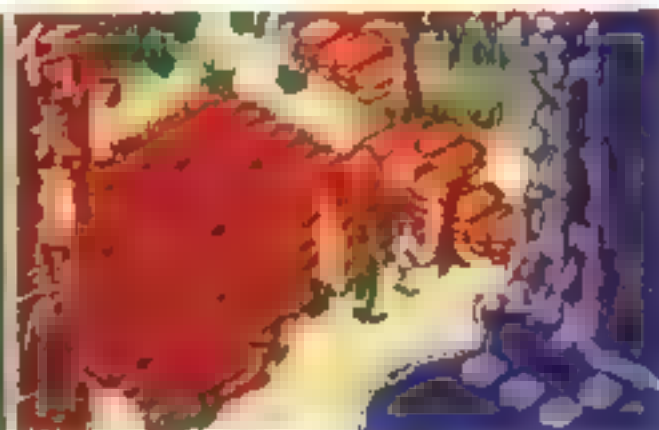
鍼其毒兮藥其育——

蝴蝶谷中救不悔

無忌與常遇春到了谷外的茶棚，問明了蝴蝶谷的去路，卻發現入谷的木橋已經斷毀，便回到客棧請酒館的樵夫修理。找到胡青牛後，他卻不願意替兩人治病，無忌只好幾打幾撞自行治好常遇春。一日，蝴蝶谷外來了一批身中奇毒的各派人士，無忌醫好衆人之後，峨嵋派的紀曉芙卻被滅絕師太打死，不悔也被日月神教的密徒綁架用以脅逼其父親楊逍，在不得已的情況下，無忌邀集了徐達、朱元璋等人深入夢角秘道救出平悔。



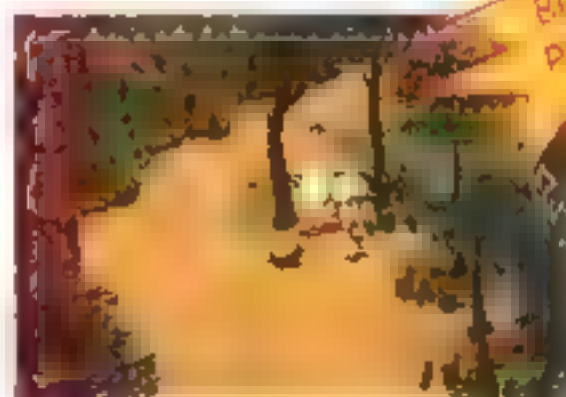
阿福的魚竿手也有妙用也



剝極而復成九陽——無忌

初功初成

話說無忌不慎跌入白猿洞後，巧遇一腹生膿瘡的百年白猿。無忌找齊針、線、利石為白猿開刀，取出白猿腹中的九陽真經，因而練成九陽神功，自幼所中的寒毒也悉數化解。無忌藉此神功攀上峭壁，擊碎擋住洞口的巨石，邁向未來的旅途。



白猿手拿的鐵叉可用來扒魚



這塊石頭看起來蠻尖銳的



炎龍騎士團是一套類似 SEGA 卡匣光明與黑暗續戰篇 II 的戰略遊戲，所不同的是炎龍騎士團擁有雙線劇情，而且還是國內自製的，喜歡此類型遊戲的玩家千萬不要錯過了！



在某一個未知的時空，有一個叫做達拉尼亞的小島；原本只是個荒無人煙的小島，但是隨著人類遷移到「這個島上之後，就發生了一些事……」

經過了許多年之後，人類在這個島上建立了「羅特帝亞王國」，以抵抗被稱做「魔族」的異族襲擊。又經過了數百年之後，王國有兩位王子同時出生；由於當時一般的人認為雙胞胎是極端不祥之兆，使得國王亞美達二世憂心忡忡，果然在一年之後，原本駐守邊境的大將軍哈奇，突然起兵叛亂，不僅將國王予以殺害，就連剛滿週歲的兩位王子，也都下落不明……

經過十八年之後，在南方的利達村冒出了一名年輕人，他自稱是羅特帝亞王國的王子雷特，為了討伐篡位的叛賊哈奇，即將踏上復國之旅。

「炎龍騎士團」是一個以中古世紀風味的時空為背景的策略

遊戲，主角就是雷特帝亞王國的王子雷特，率領討伐軍征討八年前篡位的叛賊哈奇。在一開始時，你只有幾個忠心的親臣及密友會跟隨你，不過在征途中，你還可以遇到許多特殊的人物，有的會加入你的陣營內，有的則會給你些協助或建議，使你的軍隊日益壯大，才有足夠的力量討伐哈奇麾下的大批軍隊。另外在城鎮之中，你可以購買各種武器、護甲、法術及物品，甚至使已死（昏迷）的同伴復活。但是

沒有錢的話，現實的商人可是不會讓你賒帳的！

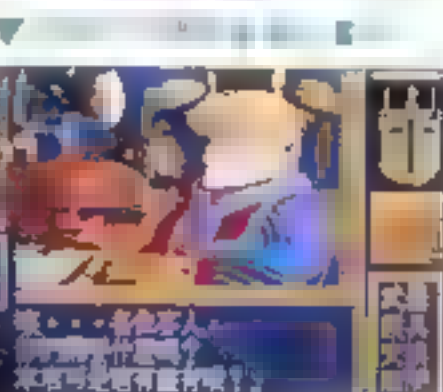
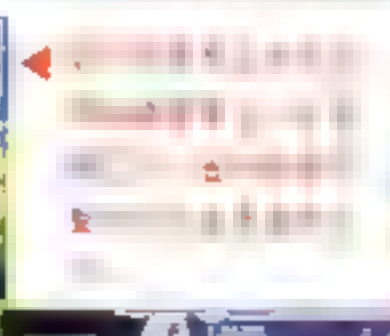
遊戲與目前的一般戰略遊戲不同之處，在於採用雙線的劇情架構。也就是說你在某個關鍵有不同的決定時，就可能會導致完全不同的劇情發展及結局。另外多達數萬字的對話訊息，架構出豐富生動的劇情內容；尤其在最後的結局時，據說會相當出人意料之外哦！

還有一點不能不提的——就是「炎龍騎士團」有相當精彩無比的戰

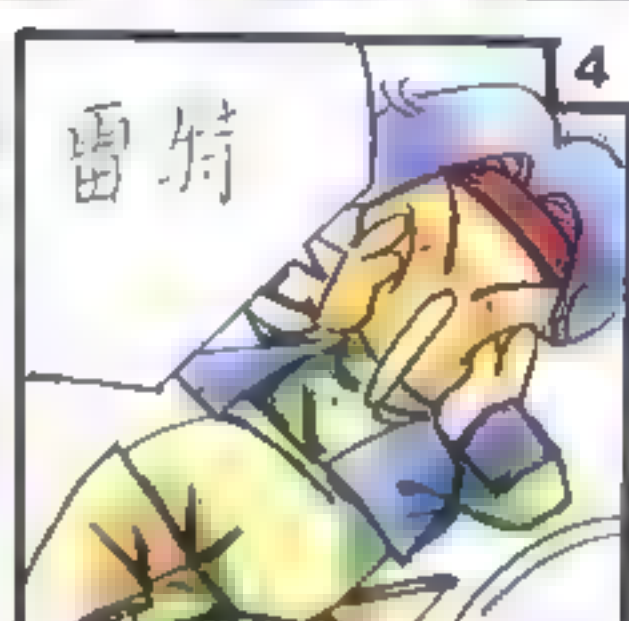
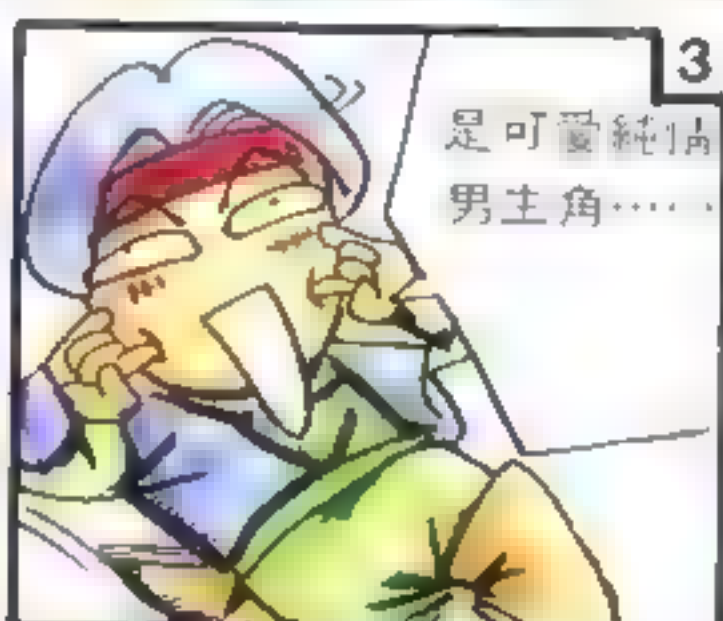
鬥動畫，不但每個人物都各有獨立的戰鬥動畫，而且「巨大」的動作，會真的讓你嚇一大跳！更值得一提的是，就是法術所顯示出的效果。當法術一施展出來時，巨大的火龍在螢幕上躍然而出，爆炸不斷的兩旁轟炸，處處都能夠深深地震撼人心。

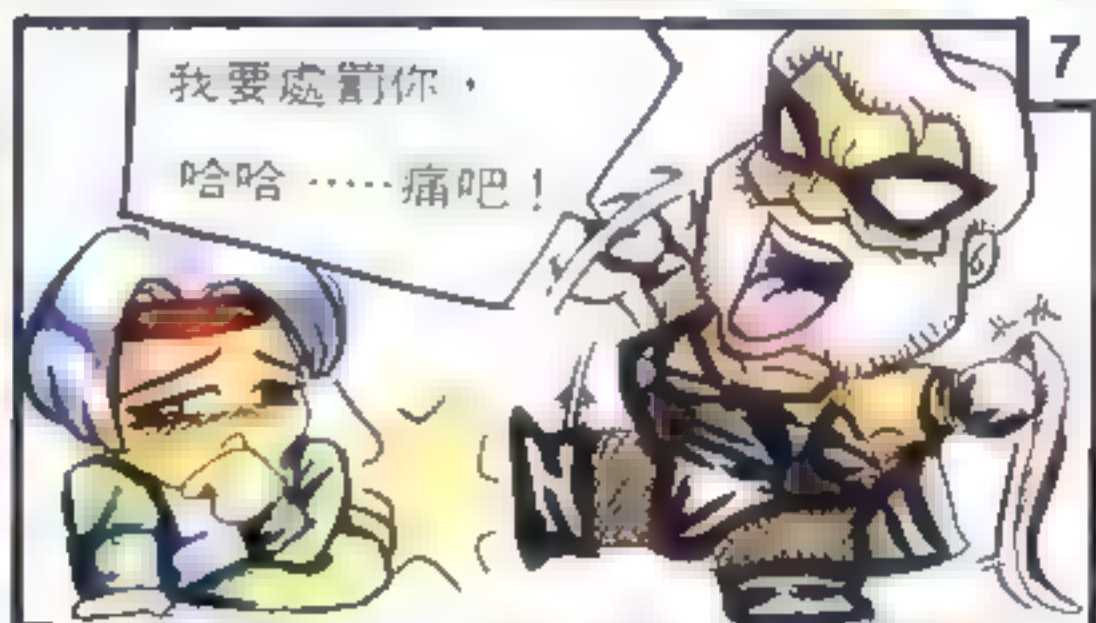
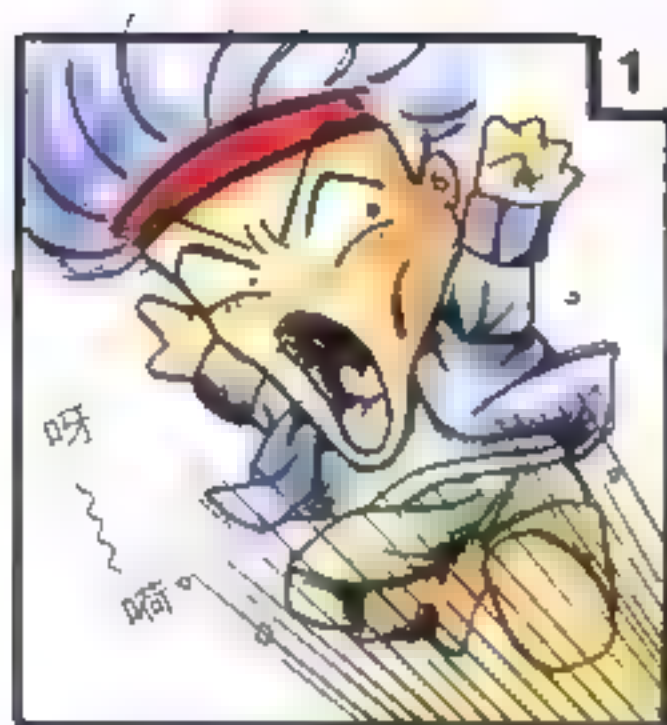


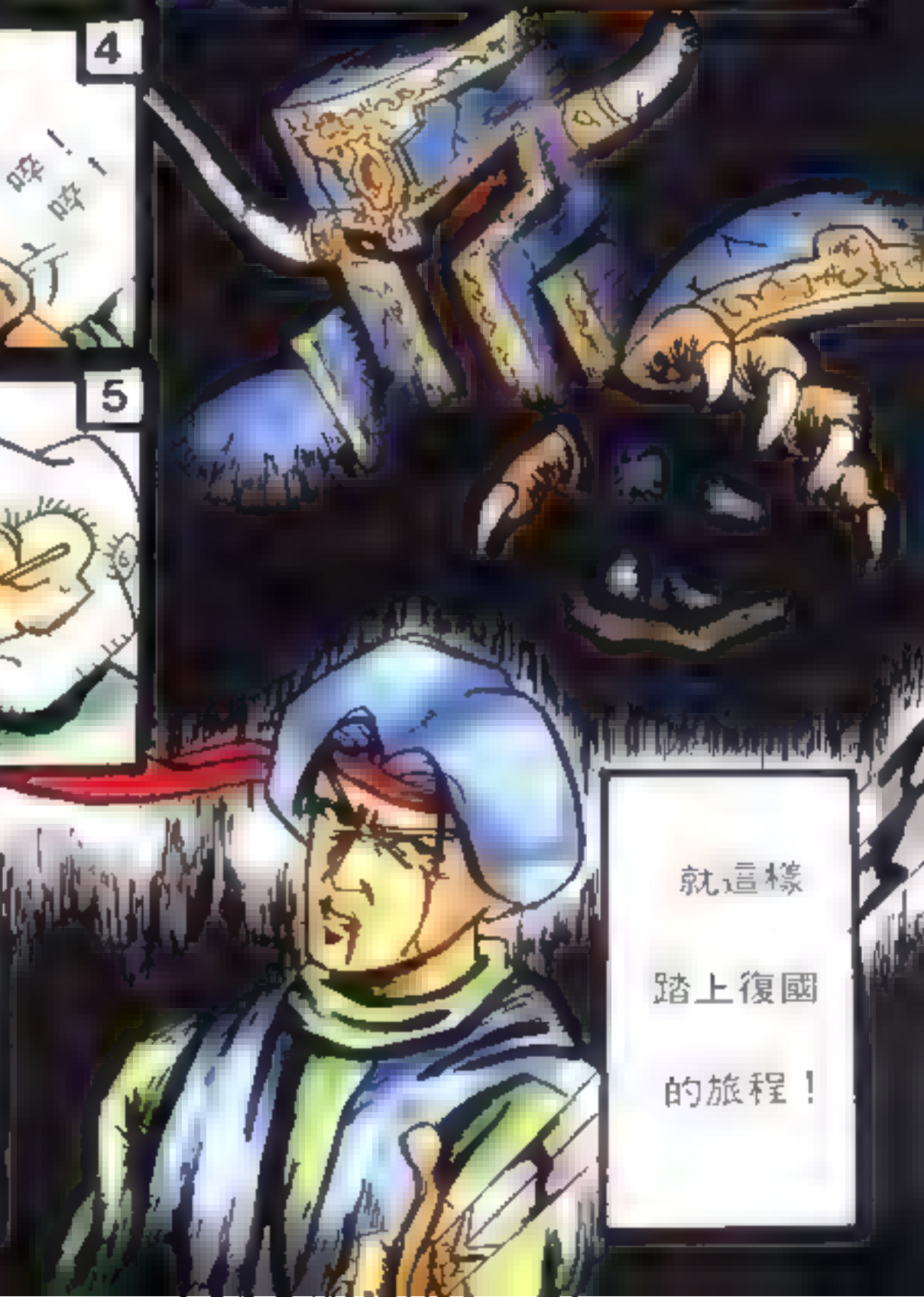
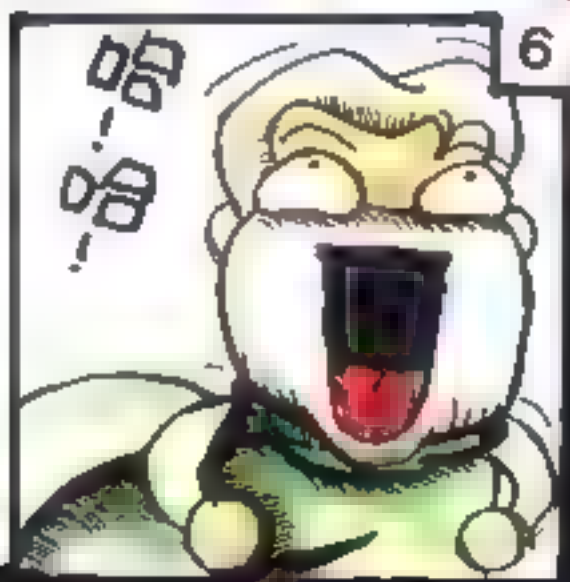
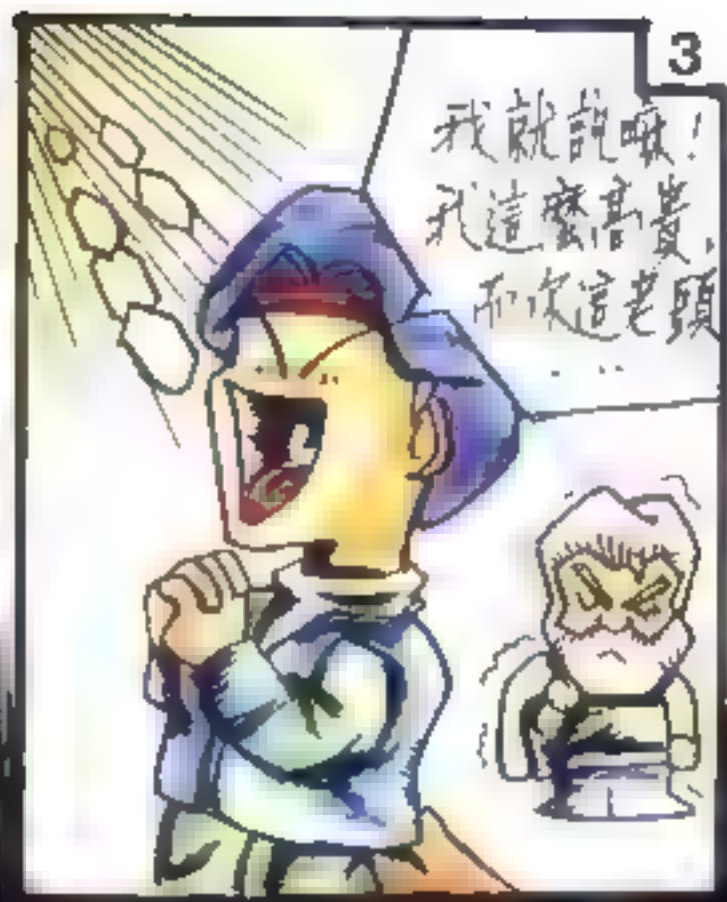
▲戰鬥時，事件隨的畫面。在一回合內角色可隨意行動。



國內來說，中文的戰略遊戲並不算多，而「炎龍騎士團」是否能打動諸位玩家的心呢？相信本遊戲應該是不會讓你失望的！







新片動向

提供國內出片

四月份

- 銀河霸王 (第一波)
類型：策略 售價：520元
- 致命殺手 (第一波)
類型：飛行模擬
售價：400元
- 6日 ●勝利大決戰 (軟體世界)
類型：戰略 售價：未定
- 10日 ●魔彩子雀 (琪璣)
類型：益智 售價：490元
- 13日 ●術道英雄 (軟體世界)
類型：策略 售價：未定
- 迷宮小惡魔 (軟體世界)
類型：動作 售價：未定
- 20日 ●鋼鐵勁旅 (軟體世界)
類型：戰略 售價：未定
- 模擬戰場中英文雙語版 (電腦休閒世界)
類型：模擬 售價：540元
- 21日 ●默工錄 神爭之戰 (微波)
類型：RPG 售價：未定
- 27日 ●狩魔獵人 原罪 (軟體世界)
類型：冒險 售價：未定
- 育真育真育騎士 (電腦休閒世界)
類型：RPG 售價：460元
- 上旬 ●謝大D (宏申)
類型：益智 售價：600元
- 風車小子 (精訊)
類型：益智 售價：未定
- 噴林匹克金牌冠軍賽 (漢堂)
類型：運動 售價：未定
- 中旬 ●三國志 IV (DOS/V版) (第一波)
類型：歷史模擬
售價：未定
- 駭劇魁影 (第一波)

- 類型：冒險 售價：未定
- 美女終結者 (天堂鳥)
類型：策略 售價：未定
- 驚異大奇航 (松崗)
類型：飛行射擊
售價：未定
- 妙探雙通關 (松崗)
類型：冒險 售價：未定
- 下旬 ●冥界幻姬 (天堂鳥)
類型：RPG 售價：未定
- 終極傭兵 (松崗)
類型：RPG 售價：未定
- 異形殺手 (亞瑟科技)
類型：動作 售價：500元
- 魔小子之變夜傳奇 (亞瑟科技)
類型：動作 售價：500元
- 鐵騎人亨豪曼版 (第三波)
類型：策略 售價：未定
- 聖塔王座中文版 (第一波)
類型：RPG 售價：未定
- 未定 ●鐵甲戰士中文版 (台品)
類型：動作 售價：未定
- 美少女夢工廠2 (精訊)
類型：動作 售價：300元

五月份

- 10日 ●妖皇道 (大宇)
類型：RPG 售價：未定
- 20日 ●富甲天下三國篇 (光韻)
類型：益智 售價：未定
- 上旬 ●歐洲空戰英雄 (軟體世界)
類型：模擬 售價：未定
- 爆笑躲避球 (熊貓)
類型：運動 售價：420元
- 中旬 ●英雄傳奇系列 魔導 (軟體世界)
類型：RPG 售價：未定

- 下旬 ●星際大爭霸 (松崗)
類型：策略 售價：未定
- 夢幻帝國 (軟體世界)
類型：戰略 售價：未定
- 鹿鼎記 (軟體世界)
類型：RPG 售價：未定

六月份

- 上旬 ●智慧鮮師 (第一波)
類型：策略 售價：未定
- 中旬 ●炎獸騎士團 (漢堂)
類型：戰略 售價：未定
- 未定 ●飛龍士 III 中英文版 CD (微波)
類型：RPG 售價：未定
- 大兵日記 (新藝)
類型：模擬 售價：未定

七月份

- 武林爭霸 (新藝)
類型：動作 售價：未定
- 鼎之器 (新藝)
類型：策略 售價：未定

八月份

- 綠地 (冒險)
類型：冒險 售價：未定

未定

- 劍仙奇俠錄 (大宇)
類型：RPG 售價：未定
- 蒼穹末世紀 (大宇)
類型：戰略 售價：未定
- 終極武鬥會 (天堂鳥)
類型：動作 售價：未定
- 幻影魔界 (天堂鳥)
類型：冒險 售價：未定
- 經神 (天堂鳥)
類型：戰略 售價：未定
- 魔龍紀事 (天堂鳥)
類型：RPG 售價：未定



- 戰神魅影 《台軟》
類型：戰略 售價：未定
- 齊天大聖 《台軟》
類型：RPG 售價：未定
- 電腦爭霸戰中文版
《台灣晶技》
類型：動作 售價：未定
- 叛星1/2 《宏申》
類型：戰略 售價：未定
- 一線生機 暫定 《宏申》
類型：戰略 售價：未定
- 機機動物園 《全威》
類型：模擬 售價：未定
- 魔法師寶典復仇之鳥
《全威》
類型：RPG 售價：未定
- 魔武王 《佳帝安》
類型：RPG 售價：未定
- 名戰二國篇 《佳帝安》
類型：未定 售價：未定
- 灼天仙蹤記 《傑克豆》
類型：RPG 售價：未定
- 時空傳奇 《傑克豆》
類型：RPG 售價：未定
- レジオナルバワ2 《琪珊》
類型：策略 售價：未定
- SUPER大戰略VI 《琪珊》
類型：策略 售價：未定
- 末世紀 《第一波》
類型：RPG 售價：未定
- 羅馬戰記 《精訊》
類型：戰略 售價：未定
- 邪神大地 暫定 《精訊》
類型：RPG 售價：未定
- 魔獸之王 《精訊》
類型：RPG 售價：未定
- 勇者鬥惡龍III 《精訊》
類型：RPG 售價：未定
- 國志之風雲際會
《鴻峻》
類型：戰略 售價：未定
- 天空之城II 《鴻峻》
類型：RPG 售價：未定

SCHEDULE

1	FRI	●銀河霸王 ●致命殺手
2	SAT	
3	SUN	
4	MON	
5	TUE	●光明
6	WED	●勝利大決戰
7	THU	
8	FRI	
9	SAT	
10	SUN	●魔・子雀
11	MON	
12	TUE	
13	WED	●極道英雄 ●迷宮小烏龍
14	THU	
15	FRI	
16	SAT	●中華龍虎風雲資料片 ●歷星戰紀
17	SUN	
18	MON	
19	TUE	
20	WED	●鋼鐵野狼 ●機機廣場中英文雙語版
21	THU	●獸王傳 神爭之戰
22	FRI	
23	SAT	
24	SUN	
25	MON	
26	TUE	
27	WED	●狩魔獵人 原罪 ●寶典寶典寶典
28	THU	
29	FRI	
30	SAT	

預 定



- 鎗大D
- 魂車小子
- 噴林匹克金牌冠軍賽



- 國志II
- 戰神魅影
- 美少女終結者
- 驚異大奇航
- 妙探闖通關



- 冥界幻姬
- 極極傭兵
- 異形殺手
- 魔小子之惡夜傳奇
- 鐵路大亨豪華版
- 黑暗王座中文版

未 定

- 益年戰士中文版
- 美少女夢工廠2

遊戲衛星台

1993年
2月16日~3月15日新GAME



遊戲配備代號

- E : EGA
- M : MCGA
- A : AdLib
- S : SOUND BLASTER
- G : General MIDI
- V : VGA
- SV : SVGA
- M : MT 32

碰撞精英



（宏申）

- 記憶體：640K
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型：益智
- 售價：390元

玩者必須在限定時間內利用畫面的推進物（如石頭、膠等）推向敵人將其消滅才能過關。遊戲畫面為卡通人物，造型活潑有趣，可由四人同時進行。

銀色彈珠檯



（新藝）

- 記憶體：640K
- 音效：S
- 顯示：V

- 類型：益智
- 售價：350元

遊戲提供幻想空間、幽魔王、植球賽、奧迪索探險等四關供玩家選擇，可同時由四人進行。比賽加分及獎金項目，更能提高玩家成就感。

魔法皇冠（中文版）



（美波）

- 記憶體：640K
- 音效：A
- 顯示：E/V
- 類型：戰略模擬
- 售價：380元

伊西姆利亞大地的皇后死後，魔法皇冠的法力遭受破壞，七個魔法寶石散滿各地。你的任務是尋回那些寶石，將其鑲回皇冠上，再造大陸的安定與和平。中古世紀風格的畫面，可讓喜愛日式模擬遊戲的玩家有耳目一新的體驗。

阿卡尼亞傳說



（美波）

- 記憶體：640K
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型：角色扮演
- 售價：520元

遊戲改編自德國的版上角色扮演遊戲，身為勇士的你帶領著伙伴們來擊垮入侵的半獸人。全方位的3D回合制戰鬥，70多座城鎮、村莊及墳墓等，讓你滿足搜尋案。

奇妙大百科加強版



（新麗士人）

- 記憶體：640K
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 售價：300元

除了第一代的80多關外，加強版更增加70多道題目，讓你那IQ 180的腦子有用武之地。歡迎門記聰明的玩家，來到這神妙奇幻的世界一遊。

吸血鬼

Dracula



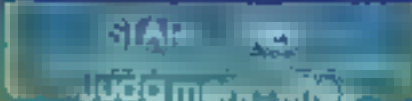
（松崗）

- 記憶體：3MB
- 音效：A/S/B
- 顯示：V
- 售價：380元

遊戲畫面以3D第一人稱為視角，陰暗的森林配上不時傳來的狼嗥聲，讓人有如身歷其境。API互動式

操作介面及同一畫面的物品後窗，使玩家更易進行遊戲。

星艦迷航記 審判儀式

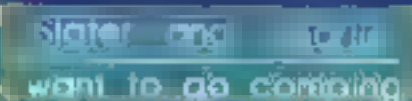


（松崗）

- 記憶體：2MB
- 音效：A/S
- 顯示：V/M
- 售價：590元

玩家扮演寇克艦長指揮企業號進行探險任務，你可以與外星人空戰也可以登陸星球探險。當遊戲中有八個主要任務供你選擇，你的表現會阻止、延緩或隊到你的新偵查員。

史萊德和查理露營記



（電腦迷閣10大）

- 記憶體：640K
- 音效：A/S
- 顯示：E/V
- 售價：500元

SIERRA 第一本互動式兒童讀物，透過輕鬆幽默畫面、簡單的操控介面，進行親子遊戲時，可讓父母更易指導孩子玩遊戲，因磁片為3.5吋，玩家載入硬碟時須有3.5吋磁碟機。

幻想空間六



（電腦迷閣）

- 記憶體：640K

- 音效 A/S/M
- 顯示 V
- 類型 文字冒險
- 售價 580 元



萊 歷六度登場與各位玩家共渡良宵。他這次有兩星期的假期要與九位美女周旋。同樣的，玩家必須去解決一連串的謎題，才能博得美女芳心。劇情將引領玩家去嘗試更困難的關卡，至於難不難你玩了就知道。

百戰迷宮

Dungeon Hack



- 記憶體 2MB
- 音效 A/S/M
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 售價 420 元

SSI 公司直接高達 40 個地下城組合，可讓玩家過足迷宮之癮。聰明的自動轉個功能，使玩家不會再東南西北搞不清方向。喜好冒險的玩家請快接下女巫的邀請進來地下城尋寶及砍怪物吧！

銀色種子

Silver



- 記憶體 2MB
- 音效 A/S/M
- 顯示 V

- 類型 角色扮演
- 售價 300 元

繼 黃德試煉場巨蛇之島的第三部資料片，須配合巨蛇之島才能運行遊戲。玩家面臨一個險惡的世界，惟有極下平衡之術，才能挽救蛇島。身為聖者的你，又將重披鎧甲踏上征途，為蛇島的女兒打拚。

宇宙惡仇錄

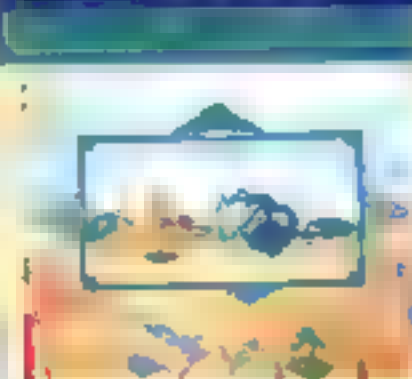
ALIEN Vengeance



- 記憶體 640K
- 音效 A/S/M
- 顯示 V
- 類型 動作冒險
- 售價 500 元

根 據美國科幻作家尼文的暢銷小說改編而成的冒險遊戲，畫面色彩略早以暗配上異星風光的景象，展現出一幅未來世界風貌。遊戲隨著劇情起伏，將玩家帶入一個克辛提族人節節獲勝的陰謀中。

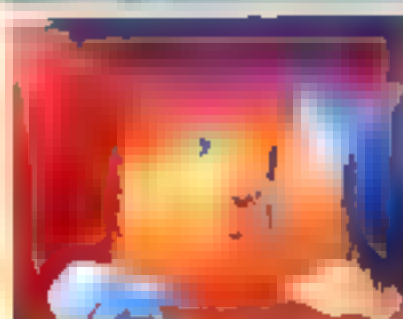
恐龍世紀



- 記憶體 640K
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 售價 450 元

精 訊公司趁電影恐龍為餘溫，將其搬上電腦以賣恐龍迷。玩家共有二個時期 18 個任務待解，獨特的恐龍進化系統，可培育出具個人特色的恐龍軍團。動畫式作戰方式，清晰有趣。

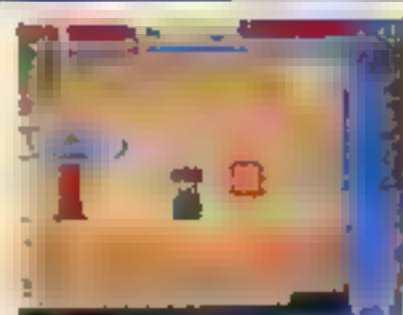
熱血小毛球



- 記憶體 571K
- 顯示 S
- 顯示 V
- 類型 動作
- 售價 380 元

遊 戲賦予四種顏色的小毛球，不同的自然能力。玩家需要發揮你的靈敏反應，導引這些小毛球避過各個關卡。遊戲共有一百關的考驗，聰明的你請發揮你的想像力吧！

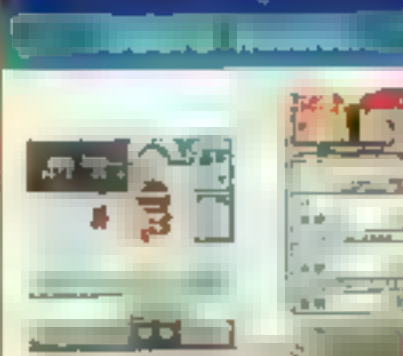
新七顆龍珠



- 記憶體 640K
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 售價 450 元

悟 空帶領著大夥上山下海，為尋龍珠奔走四方。遊戲畫面：各角色的狀態清晰可見，一目了然，讓玩家能立即採取因應措施。

眼鏡蛇任務 (中文版)



- 音效 A/S
- 顯示 E/V

- 類型 角色扮演
- 售價 480 元

在 佛羅里達州外海的熱帶島嶼上，許多美女，一個接著一個失蹤，你身負重任去挑戰邪惡以解開這些謎團。畫面中不時有美女探露及成人式的幽默，為一限制級遊戲。

美式足球教練俱樂部



- 記憶體 2MB
- 音效 A/S/M
- 顯示 V
- 類型 模擬
- 售價 480 元

遊 戲提供教練、球員及電腦對玩等三種模式任你選擇。80 種進攻與 80 種防守戰術由你隨心應用，遊戲有影片自動儲存功能，可將比賽儲存下來，做反覆觀賞。另有美國國家聯盟 1991 年球隊資料庫提供喜好足球的玩家。

勇者傳說



- 記憶體 1MB
- 音效 A/S/O
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 售價 450 元

主 角亞拉穿越時空來到這個怪物橫行、五大帝國作非為的世界，戰鬥採用側視角度，敵我雙方壁壘分明，而主角戰鬥動作幽默有趣，將近 20 種魔法，效果夠驚壯觀。

新GAME俱樂部

提供你國外遊戲的新資訊

大家好！歡迎大家再次收看筆者的「新GAME俱樂部」專欄。由於筆者所居住的英國東部被冰封了好幾個月，再加上有許多不歡與外人道的理由，所以至今才遲遲和大家見面，實在有點過意不去。這次特別準備了許多精采的素材和各位讀者分享。

其實目前英國GAME的市場有一點安靜。正如筆者以往和大家提到的出片二大檔期（一是聖誕節至新年，另一則是暑假），但目前正是前不着村，後不着店的時候。像是上一次介紹了很多的SIERRA公司的OUT POST終於出片了，接下來當然又要為其它GAME的續集找尋題材了。其實他們也滿可憐的，因為像我們有許多題材，像是一國志、西遊記等等，又有那麼多金鑽的小說的題材，就算是把大家十分熟悉的東西都寫成GAME大概「電玩樂」也還有3~5年的好光景。英國唯一的好處是市場比較大，否則的話，筆者那些在OMAE公司任職的公關部朋友要是發現台灣本土的GAME受歡迎的程度遠超過他們公司的產品的話，一定不再提供筆者消息了。更有意思的是筆者發現軟體世界的TOP20排行榜中美製的GAME也快絕種了，不知道是否因為美國大部份的OMAE都轉向CD ROM的行列呢？還是有什麼其它文化上，或是地緣上的因素呢？希望國內自製的GAME能日益壯大，並能反攻到美國來，這樣的話，筆者也許可以在美國的期刊上刊登一些介紹台灣新GAME的文章？好在筆者目前還有得混，不過若是大家對美國的GAME失去興趣的時候，一定要早點通知筆者，以便能及早做好準備，好了，我們進入正題吧！

由於上次有SIERRA的圖形很多，而剛好最近MICROPROSE公司的公關部主任 Gary T. Aimes（也是筆者資料來源的重要管道之一）提供了筆者許多有關MICROPROSE公司新片的第一手資料。所以，筆者將以本文大部份的篇幅向各位讀者介紹MICROPROSE的動態！

因為MICROPROSE公司並不像SIERRA、ORIGIN、SSI等公司那麼的有名，再加上許多GAME在台灣並沒有代理，筆者在此先為各位介紹一下MICROPROSE公司以往的一些作品：

筆者認為MICROPROSE最紅的一部作品就是CIVILIZATION了！這也是Sid Meier's的重要傑作之一。本遊戲在1991及1992年間曾



CIVILIZATION

多次獲選年度最佳遊戲。玩過的人都知道這個GAME的魅力。玩者的目的是要建立

一個能通過時間考驗的文明！由於Civilization的空前成功，MICROPROSE在1993年的11月又推出了Civilization For Windows！雖然大多數出GAME的公司都堅決不願觸及Windows的地盤（因為記憶體及速度上的考量），但是從其它軟體的發展趨勢看來，在94年底之後，Windows很可能成為PC上最主要的作業系統（尤其是當Windows 4.0也就是Chicago出版後，Windows即將成為獨立的作業系統，而不再需要建築在DOS之上了！）。所以，筆者認為除非GAME和其它軟體就此分道而行，否則勢必難逃這一股風潮。

另外，備有名的作品是Pirates！GOLD，不過它在去年夏天就出片了，所以筆者也不



Pirates！GOLD

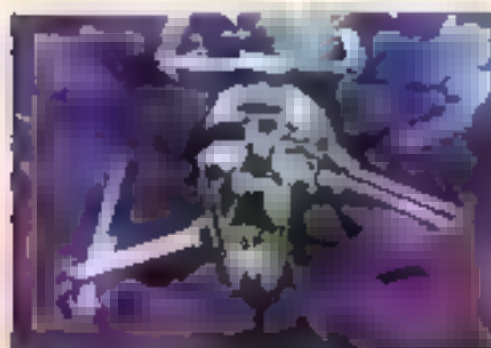


NFL Coaches Club Football

談得太多。這個GAME是Sid Meier的舊片Pirates！的新

作！而在體育遊戲方面則以去年底出的 NFL Coaches Club™ Football 為其代表。筆者在以往的專欄中曾提到在 1992 年時一大堆棒球 GAME 出籠，而 1993 年則是足球（美式足球，或是應該叫做橄欖球才是）。不知道今年又會是那一種球

圖文：陳志強



在恐怖懸疑類則以 BLOOD NET™ A Cyberpunk Gothic 為代表。故事是發生在西元 2094

BLOODNET

年的紐約市，吸血鬼大帝 Van Helsing 正進行著吞噬人類靈魂的陰謀，



而玩家的任務就是要破壞這項計劃。值得一提的是本 GAME 使用了一種叫 Hallucinographic™ Art 的技術，所以 3D 的畫面十分地逼真！更使玩家能體會到一些 Virtual reality 的情景。對這項計劃有興趣的讀者不妨去找一份玩味一般！

在外太空探險類是以「MASTER OF ORION」為代表作。玩者要建立強大的太空帝國並在銀河系中擴張。在本遊戲中戰鬥、買賣及交易，當然也有許多外交的策略，所以是個多元化的 GMAS。有趣的是本 GAME 的音樂是由一個叫「The Fat Man studio」（肥人工作室？）的工作室策畫製作，據說水準不錯。

先上場的是一個空戰的 GAME。「1942 : THE PACIFIC AIR WAR」，在美國市面上已經可以找到它了。在本 GAME 中，玩家可以駕著在二次世界大戰中明確記載使用的英國或日本戰鬥機出擊上百場不同的戰役。若是您不滿意，也可以自行設計任務。MICROPROSE 的 Product Manager--Carl Knoch 曾自傲的說：「本 GAME 最令人印象深刻的是它的獨特的機艙（Virtual Cockpit）。因為機艙中的視野是由連續的動畫構成的而不是只有 4 或 5 種視角連接而成的！其流暢度造成的真實感是同類的 GAME 所無法相比的。」筆者最感興趣的是可以扮演英方或日方，並體驗一下歷史上有名的戰役--像是 Midway（中途島戰役）、Coral Sea、Eastern Solomons 以及 Santa Cruz 等等。各位讀者玩完本 GAME 後對歷史可能有更深的認識，筆者也感到十分有趣的一件事是：當許多有名的大公司都出一些恐龍、怪獸、惡魔之類怪力亂神的 GAMES，而 MICROPROSE 卻走上了復古的路線。因為無獨有偶的是另一個也是今年春天也將發行的陸戰 GAME--「ACROSS THE RHINE」也是同一類型的 GAME。故事的背景在西元 1944 年，而和前一個 GAME 有別的是：這次你是在進行坦克大戰了。玩家可以駕駛美製 M4 Sherman 或是德製 Pzkw V Panther 並橫越在歐洲戰場上！當然你也必須注意不同坦克的優缺點。像是德軍坦克通常都有著較厚而實的裝甲鋼板以及較強大的破壞力，但卻較易毀壞以及修理不易。相反的，美軍的坦克則是以數量取勝，而且機件不像德製坦克那麼複雜，所以維修容易等等因素。本 GAME 需要 386/25 以上電腦並配備 4MB 以上的 RAM，應該是個

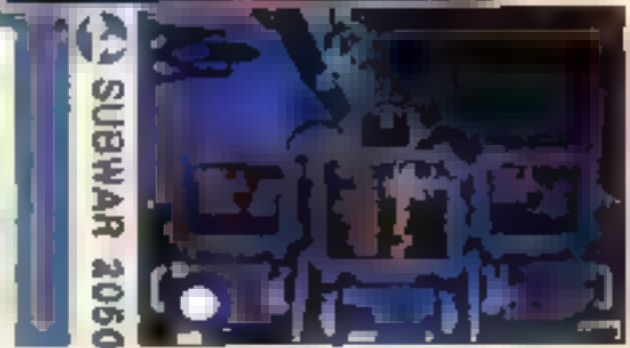


RETURN of the Phantom Railroad TYCOON

其它作品像是「RETURN of the Phantom」，及有名的「Railroad TYCOON」（鐵路大亨）等也都是大家耳熟能詳的。相信以上介紹讓大家對 MICROPROSE 能有初步的認識。

接下來為各位介紹一下比較新的 GAME：首

空中及陸地上的戰役外，MICROPROSE 又將以

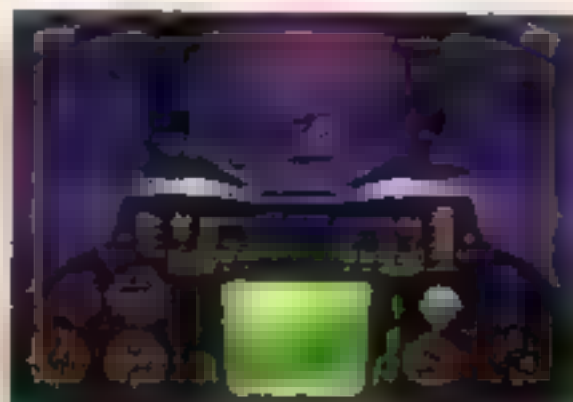


不錯的 GAME 才是。除了上述兩個分別在

新GAME俱樂部

「SUB WAR 2050」帶您進入一個未來全新的潛艇大戰，你將駕著四種不同的潛艇去進行深海探測，戰鬥或是一些預設好的任務。雖然從筆者手上的資料看來在 SUBWAR 2050 中的畫面好像有些暗，但 MICROPROSE 公司宣稱他們使用了尖端的圖像技術，像是「 Gouraud shading 」以及「 depth sourcing 」等等，使得在深海中更添真實感！本 GAME 共包含了三場戰役 9 項任務。其中 9 項任務必須依序完成，不像其它的 GAME 可以在任務之間跳來跳去。但您可以在 Atlantic、North Atlantic（北大西洋）、South China Sea（南中國海）以及 Sea of Japan（日本海）間遨遊，並且學習在深海中如何地趨避漁網以及適應水壓及洋流的效應等等。從小立志加入海軍的讀者可別被 SUB WAR 2050 的危險場景嚇跑了！不過，若是你真的被嚇跑了，但卻依然想從事相關的活動，MICROPROSE 的大門還是為你而開的。「F-14 FLEET DEFENDER」可以讓你在電腦實現加入空軍的美夢。想必大家對「傑克戰士」

（TOP GUN）中 F-14 雄貓戰鬥機的英姿都仍有一些印象吧！不過，這一回場景是



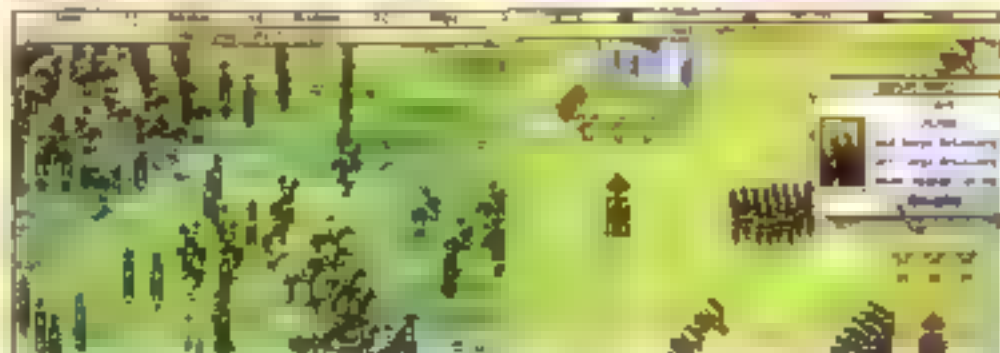
↑ F-14 FLEET DEFENDER

設在 1980 年代，而你的 F-14 配有高科技的武器，所以可以「決勝於千里之外」，但也得以舒緩緊張的國際局勢為己任。由於 F-14 的起降大多在

母艦上，所以和一般飛行模擬的 GAME 也不相同。另外，有時為了任務上的要求你也很可能和 A-6 或 A-7 等轟炸機一起出任務。這時你又必須負起空中支援的角色。缺了那麼一大堆戰爭的 GAME，讀者們一定以為筆者說完了吧！筆者也如此希望，可惜事與願違，還有一個，這個叫做「FIELDS OF GLORY: The Road To Waterloo」的 GAME 則是發生在古代歐洲的戰場了。本 GAME 和前面提到的 GAME 相比有許多不同之處。前面的 GAME 的場景以 3D 為主，而本 GAME 則是以平面的 2D 為主。另外，要有 4 場以歷史資料考據的戰役，卻有 2 個虛構的。玩法方面，你可以扮演法軍的 Napoleon（拿破崙）、英方的 Wellington（威靈頓）或是 Prussian（普魯士）的 Blucher 等等。總之，這種叫做 CQS（Close-Quarters Combat System）的平面作戰遊戲和五國志以及其它台灣前一陣子出的 GAME 有異曲同工之妙。不信的話，玩了就知道！

說到了這裡筆者差點兒就投筆從戎了呢！不知道以後是否可以把這些 GAMES 納入軍訓練的內容呢？哈哈！不鬧了！否則筆者上了「黑名單」卸不了國的誌，就得靠各位讀者救命相救啦！好了！言歸正傳吧！相信大家都了解了 MICROPROSE 在戰爭類遊戲的功力了吧！但是許多公司也都在戰爭類遊戲有許多強片，所以 MICROPROSE 也得趕快加油了！好在和它同陣線的 Spectrum Holobyte 公司也有強檔推出。請大家不要走開，繼續看下去！

接下來要為各位介紹的是叫「DRAGONSPHERE」的遊戲。時間是在中古時代，你將扮演 Calash 大帝，而你是否能從魔法師 Senwe 的手中



↓ FIELDS OF GLORY



↓ DRAGONSPHERE

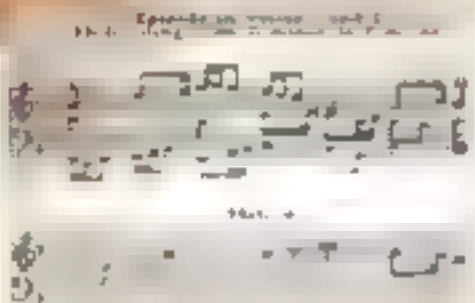
拯救你的帝國？這個 GAME 有幾項特點：首先，它是以「談話」為整個故事導向的依據。所以，對話的內容就會走向不同的結局（其實如此聽來倒和「中國之心」十分類似）。其次，故事則以心智的問題進行，而非漫無目的的打鬥。大概就是所謂的鬥智而不鬥力的那一種 GAME 吧！公司也宣稱此 GAME 採用了一貫而十分優越的 MAD-E (MicroProse Adventure Development System) 介面，使得上手容易。由於此 GAME 並非主打 GAME，所以筆者也就不再多說了。最後的壓軸好 GAME 是叫「C.P.U. BACH」的主打 GAME。



C.P.U. Bach

！可惜的是這位「巴哈」是為3DO系統而設計的，所以，各位 PC 的玩家很可能無法玩到。不過為了和另一位特約作家的「98 精品店」相呼應，筆者也將擴展一下讀者的視野，特地以此3DO的「巴哈」為開始。而且現在新的 Macintosh 上又多加了一塊486/25的板子，所以也可以執行 PC 的 GAME 的。筆者認為也許也可以介紹一下 MAC 的 GAME。我們還是先回題吧！3DO 系統其實有三大要素所構成！一個 32 位元的 RISC 處理器！一個 double speed，也就是 300 kb/sec 的光碟機！像 CD 一般的音質及 3D 音效合成。大家可能不覺得 32 位元的處理器有什麼了不起的地方，因為大家都使用 386 或 486；但是 3DO 主要想「幹掉」的目標是像 Nintendo 或 SEGA 之類的公司。美中不足的是 3DO 的光碟機的標準規格竟然和一般公認的標準不同，真希望這不要在日後成為它的阻力才好！值得欣慰的是電腦遊戲的巨人之一的 Electronic Arts 也正積極地投入軟體製作的主力。哦！差點忘了，這裡是「新 GAME 俱樂部」，而不是「硬體世界」。若讀者有興趣的話，筆者日後再仔細和各位細談這些。現在回到「

「巴哈」這位歷史上有名的音樂家應該有



CPU BACH」好了。值得一提的是這是 Sid Meier 的又一鉅作。有了「巴哈」，大家都有可以輕輕鬆鬆地作曲及欣賞電腦演奏古典樂曲。Sid Meier 曾滿意地表示：「人們以為這個產品展現了電腦的創造力，其實它更代表了人類的創造力！」不知道 EA 是否打算也出 PC 版的！

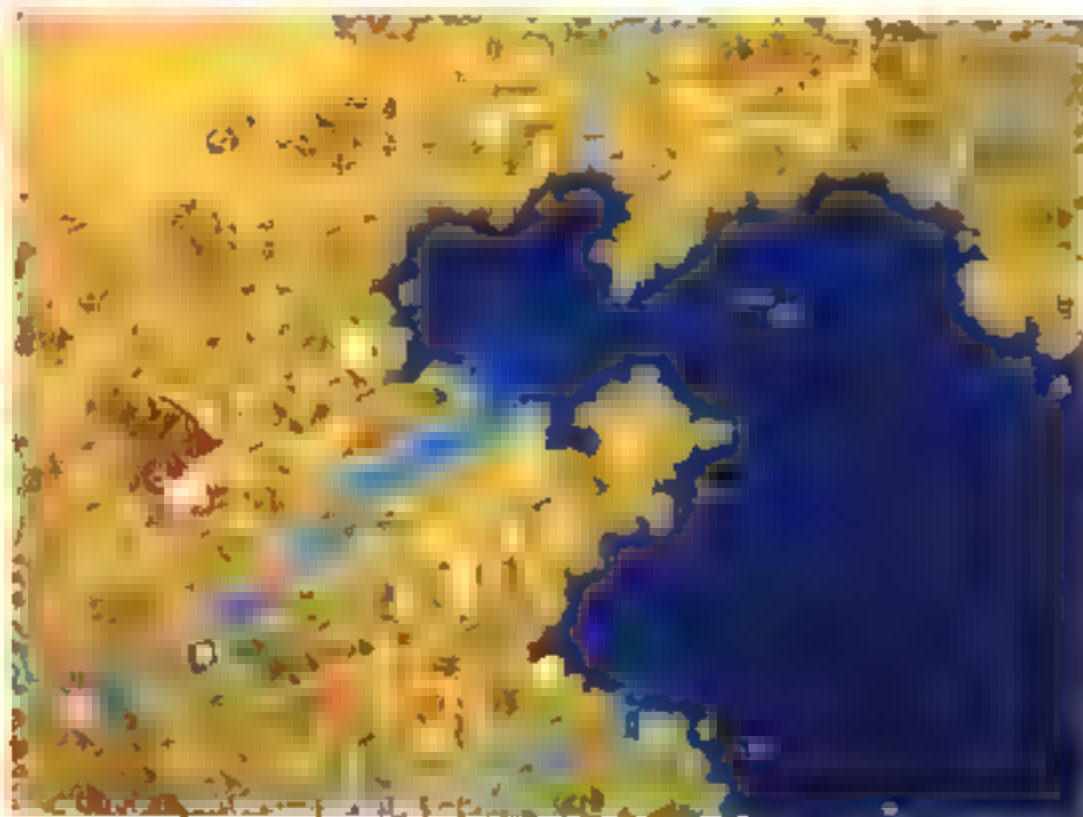
介紹了這麼多 MICROPROSE 的東西，想必大家對這個公司也有了更深入的了解。不過，這一期的「新 GAME 俱樂部」還沒有完，因為還沒介紹 Spectrum Holobyte 的 GAME 呢！筆者目前知道的有 2 個 CD ROM 上的 GAMES，一個叫「Wild Blue Yonder」系列，另一個則是筆者個人最嚮往的「STAR TREK: The Next Generation-A Final Unity」你的任務就是在 Enterprise（企業號）太空船上為了保持宇宙的完整性而奮鬥。大家對這一個 GAME 若稍有注意的話，一定知道上一集的 Star Trek：25 週年紀念只是 Interplay 公司出的，據說到目前為止已經賣出了超過三十

萬份了！而現在 Spectrum Holobyte 公司則以更大的手筆來發售這一個 GAME。雖然他們曾考慮出片時要出 2 張 CD 片，但最後還是決定將所有的東西放在一片上面，以免玩的時候還要抽換 CD 片。由於 Star Trek 第二代的電視質感和第一代及電影中的不大

相同。為了讓國內的朋友也能儘快地進入情況，筆者特地為各位介紹一下這裡面的主要人物：艦長是一位叫 Jean Luc Picard 的法國人，大副叫做 Wil Riker，最受歡迎的科學官（其實是一個超強的電腦人）是 Mr Data，臉色蒼白是他最大的特徵，安全官是一位從 Klingon 來的 Worf，另外還有首席顧問：Deanna Troi（她可是會讀心術的呢！）以及醫術精湛的醫生 Dr Beverly Crusher 等等。玩的人必須從上述的角色扮演中一個角色。雖然 Enterprise 上面也配備了許多先進的武器，但是由於你的任務是和新的文明進行接觸與了解，所以戰爭的設計在目前並非首要的工作，但是預計會和 Wing Commander 的風格類似。

筆者認為 MICROPROSE 和 Spectrum Holobyte 在今年預備出片的情況看來，前景應該是一片看好的景象，筆者將在下一次再為各位介紹其它公司的作品。我們下次見。

駐美作者：TODAY



在這名作紛紛延期，大 GAME 跳票的年代，KOEI 居然沒有讓玩家失望地在 3 月 18 日準時推出劃時代大作—三國志 IV，筆者除了 Happy 之外也不免要責罵重國公關的沒效率了。

這次的三聯及IV雖曰「速報」，不過絕對是好好玩過、品嚐過的報導，而非從外國雜誌看看資料就來獻寶，在此先與讀者商榷一聲。

先談談畫面吧！KOEI 的作品從前是以爛畫而，好內涵出名的，這一、兩年急起直追，再次證實“Made in Japan”就是好的保證，這次三國志IV就是血淋淋（？）的例子，傳聞中獲獎的PC-98 的畫面恐怕也難出其右，請位看到畫面後大約就不用我多言了，稍微要說明的是，IV代有兩種顯示模式，以“BAN4”指令是採640×480 16色的模式，效果叫人眼睛為之一亮，若以“BAN486”啟動遊戲，則以“800×600”16色模式顯，效果更是叫人“失喲”（好像誇張了點！）。不過兩者畫面，配色皆同，只是800×600的點較小，使畫面精緻多了，也使主地圖氛圍增加，指令欄變小。

談到指令欄，就毋談談操作介面。不是我偏心，不過這次的介面實在設計的非常好，用起來得心應手。在I、II、III代中，KOEI都以鍵盤為操作主體，“一組數字定天下”之名不虛而走，到了IV代可完全不同啦，不但大刀闊斧的改以mouse為操作主體，更配合時下最流行的視窗系統，還可移動視窗位置以免影響視野。即使是數值的輸入（在徵兵、撥款時皆用得到）也有合宜

方便的方法：一種是分個、拾、佰、仟、萬，諸位數字輸入，一種是直接移動代表數量色帶。在列出武將資料時，拖動效果亦佳，毫無不連續，延遲等現象，總之，在IV代中可用“賊上得天下、賊上治天下”來形容，一點也不為過。

以上兩者为玩家可直接看到的，再來要介紹的內容方面，恐怕就無法直接由雜誌上看明白了，請大家稍稍動用一下聰明的腦袋瓜了！

在前三代中採用鄰國地圖已被廢止，而採用了類似酋長野望。霸王傳的方式，在完整地圖上依史實設定各城與關卡的所在位置，相互之間的通行關係也有“全體地圖”

圖顯示，主地圖上可見名山大川，古城區區，城上還有各方渠道的旗號，看得好生過癮，此外還有都市狀況的視窗，只須選取“本國”或“屬領”即會出現，在此視窗中的“城”、“內”、“軍”、“財”、“將”5項輔助指令可讓你完全掌握該城資料，而上方的“軍事、人事、外交、內政、商人、計略、助道”七個指令更包括了政、經、軍、外交等數十項工作內容。

在工作方面，諸將除了每月有一次工作機會外，還可兼任一項長期的工作，如內政指令中四種能力（城力？）指數的強化，這還是以前沒有的，而君主應用的工作也被集合在“君主”這個圖標下，並放在共通指令的部份。由於每月輪到玩者時並不分某城先某城後，所以不會有以前那種因時間差而打敗的情況。玩者只須在所有工作完成後選取“休養”就表示本月工作結束。

理之在戰略、政務、人事、資訊與道德幾方面固然十分真實而方便的，不過在戰術上似乎就不太好了。

IV代中攻城掠地的方式有些奇怪，以一堵包
括城門的厚實城牆為戰場，主要訴求為攻城戰，
玩者可用許多奇特的器械，如衝車、投石器（發
射車）等等。攻城、守城，勝利條件主要是敵人
全滅，雖然不是首創，不過三國志系列中倒不曾
出現過，所以還是很新鮮，可惜新鮮之餘失之偏
頗，多少叫人有點不太正統之感，地形因素似乎也
有失了，算是有待市場考驗的新內容。（保留了
■代的「駁討投石車破甲」）

三國志IV

戰術上失之偏頗的IV代，在人物資料設定上可就正統統了，超過 450 名的人物在電腦上活躍，還可再增加新君主或新武將，提供了君主肖像 12 名，武將肖像近 150 張，喜歡“培植私人勢力”的玩家可在IV代中建立一支強大而史上不曾出現的武將群。

此外，有統率力、武力、知力、政治力魅力，6 種數值能力（註二）和 28 項特殊能力，包括軍事方面的：弓兵、騎兵、海戰；計略方面的：作敵、流言；作戰方面的：罵聲、虛報、……等，如此一來，人物的特色便突顯出來，每個人都和別人不同。但是資料太多的結果似乎也不是很好，比方說，統率力並不能算好的關羽居然在曹操之上，而“野心”這項重要數值亦被取消，還有可增加能力的寶物也有些給贈人或不該出現

的時期出現（提早或太晚），好在一般人大概也看不出來吧！

資料的取得十分方便，共通指令欄的“情報”和都市狀況視窗的五項選項可提供便捷的服務。都市狀況是十分真實的，包括重要物資的價格、1 月和 7 月的收支預算、武將資料列表、軍隊和武器的資料，林林總總，相當繁複。

整體說來，筆者對IV代的期望沒有破滅，不過卻風聞到一個震撼的消息，據說在 W 華商場，PC-98 版的公司貨（第 3 波代理版）高達 3800 元的天價！高達 3800 元的天價 DOB/V 也不相上下，對這點筆者只能說，現實生活中真是充滿“驚奇”，不過也希望代理商不要以為“台灣錢，淹腳目”就漫天叫價，到時叫垮了市場大家都沒好處。

攻城掠地

三國志IV戰爭系統可說分為兩段式，雖然主要仍以攻城戰為主，但在攻城之前，可以打開城門派出軍隊在野外迎擊敵軍，如果無法打退敵軍可以再退回城內防守，因此可稱之為「野戰、攻城」的兩段式的戰爭系統。一般來說，野戰是以殲滅敵軍隊或大將為主，而攻城時則以打破敵軍城門為重頭戲，因此諸如雲梯、衝門車、投石車等各種攻城道具紛紛上場，相當有趣。當城門的防禦值下降為零時，敵軍就要敗逃了！

攻城掠地



⇒ 董卓軍使用雲梯登上城牆與袁術軍決戰。

攻城掠地



⇒ 關羽、張飛攻打城門的畫面。



⇒ 城牆上的守軍砸下落石，這也是計策之一。



⇒ 投石車上轟了，其威力相當驚人！

法術通神

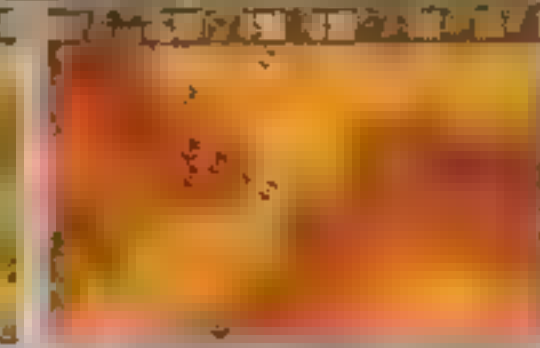
關羽使用天變的計策，晴天登時下起傾盆大雨。



龍爭虎鬥



⇒ 攻擊時的基本指令有通常、一套、突擊、與一騎統之四種。



⇒ 使用計策的畫面，李傕人燒袁術軍。

歷史戰略遊戲劃時代的鉅作

蛟龍衝上天——三足鼎立的遠古傳說

賈逵說：歐洲義的讀者，也許會納悶為何到最後曹劉、孫家都未能統一天下？為何天下最後落在司馬家的手上？針對這個歷史問題，COWSLI 在三國志IV的開頭處做了一個合理的解釋。原來曹操、劉備、孫權都是棲息在鄱陽湖底的條蛇。因為受到天下動亂的震憾而衝出湖面，開始一場爭奪天下的搏殺。只可惜，雖然龍爭鬥得如火如荼，但自古無帝天子的真龍，最後終在學子司馬的湖底呢！細思，國體代頭上了劫數中成的宿命，但在遊戲中你還是有機會改變歷史哦！

☞ 新編劇面的夕陽象徵著更黑暗亡的命運。

● 哥用炸魚弄湯百枝
民不聊生。

☞ 校刊今上天，朝地
各據一萬的莊園。

由此關係！

革命年代 的 革命年代

這次的三國之IV共將 **國歷史** 分為六個章節，玩家可以從任一章節開始遊戲，以第一個章節「董卓廢帝、火燒洛陽」為例，登場的君主就有18個，其勢力範圍、跟隨的武將，是根據歷史考據來設定，相當詳盡，如果你喜歡培植私人勢力，讓自己的名字留於 **國歷史**，也可以選擇自創君主或武將來完成你的霸業。

這就是第一章節登場的 18 個君主，每個人的背景都極其精彩，令人興奮！

善用外交策略，如
同擁有萬里雄兵！

歷史告訴說：「弱國無外交。」，但在王國
文IV中，弱小的國家的唯一保命手段便是外交。
藉由外交的指令，不但可以與其他國家「同盟」
來苟延殘喘，等到實力強大後，還可以「勸告」
其他君主歸降，或是「共同」出兵攻打其他君
主。最特別的是，當與異族友好時，還可以「邀
請」他們來侵略你所痛恨的君主，因此外交上的
良策，有如百萬雄兵，般必須善加利用。

●北平的公
孫漢親赴平
原向劉備求
和同盟。

第一時期
勢小力微的
劉備以同盟
為保命的真
策。

【所以統之】勇將活躍的戰鬥舞台

在所有戰鬥指令中，最吸引的大概就是「一騎」這個指令了，經由這個單挑指令，可以看到許多知名的三國勇將武力對決的精彩場面，除了「一般野戰、攻城的時候可以單挑指令之外，當攻破敵方的城門而敵方又無處可逃時，雙方可以舉行最後的武將軍挑決戰，這時可以選擇一戰定勝負、三戰兩勝、或五戰三勝的模式，雙方依此排出各場出陣武將的名單來一決高下，由於是「集體決鬥」，因此過程之精彩，可說不在話下。

●破了曹操，更在他身上找到八樣寶物！



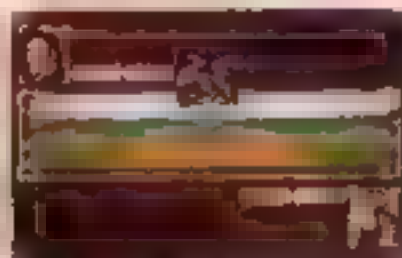
●最勇最猛決戰，劉備終於遇到曹操了！



●五場單挑決戰的陣容排定了！



●第一戰，兩馬相交，口一合，張飛捷手其於馬下。



●第一戰，曹操手中的青虹寶劍不敵呂布的方天畫戟。

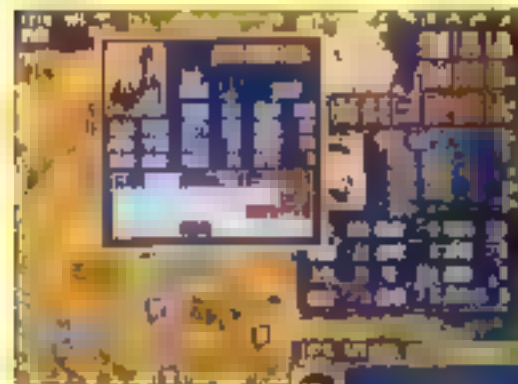


●第四戰，顏良英勇，威震敵走。

【招賢納士】充實需求(成功的後援)

在三國志IV中，登場的武將約有450名，除了每個人的肖像都不同外，能力也有高下之分，除了武、智力、政治力等五種基本屬性外，另外還包括了24種特殊能力屬性，而且只有擁有某種特殊能力的武將才能從事某種特殊的行動，因此，大規模的招攬人才是絕對必要的。而武將的招攬，除了利用人事搜索、登用的指令外，戰爭中捕獲武將也是一大來源，另外，如果名聲不差的話，還會有人自動送上門來哦！

●被關了一頓，名聲不約，不但...



●除了基本的屬性外，還有24種特殊能力屬性，關羽的特殊能力不小。

●按常是尋找人才的好方法，可放手讓政台力高的武將去做。



●夏侯玄自動上門來投靠！



●捉到郭嘉了！如此良才非登用不可！



●賞賜寶物可獲得武將的忠誠效忠，並提高屬性。

妖魔道

/ 賽亞人

自第 68 期刊出妖魔道的報導後，引起了玩家極大的回響，因此本雜誌特別派出記者前往太宇公司訪問了妖魔道的製作群。以下為記者在太宇公司為您所做的報導。

一打開妖魔道製作小組工作室的大門，便覺一陣冷風吹出，記者懷著忐忑的心情，慢慢的走

進去，只見十雙充滿血絲的眼睛直瞪著我，我吞了吞口水，勉強擠出笑容，以發顫的聲音表明身份，終於坐在工作室深處的一位工作人員微笑地走了過來，他便是妖魔道的程式設計師——林正欣先生，林先生聽完我此行的目的後表示願意全力配合，訪談於是展開……。

◎ 革新的面對面戰鬥系統 ◎



妖魔道所採用的面對面戰鬥系統，和以往採用相同系統的遊戲不同的地方，是在攻擊時還有方向感的設定，因此當隊員排排站攻擊敵人時，不會有好像對面而前的空氣揮劍，然後敵人便憑空中招的情況，而是可以看見武器確實的招呼到敵人身，最令人驚訝的是，如果使用最左邊的隊員來攻擊右方的敵人則出現斜向角度的攻擊動作，當然，使用魔法時候情形也相同。

記者（以下簡稱記）：能否先介紹一下，此次參與妖魔道製作的工作人員？

林正欣先生（以下簡稱林）：當然可以！這次妖魔道的工作人員，在美術人員方面有負責繪製地圖元素的胡富欽，他在太宇已工作近兩年，曾參與過春秋豪傑傳、夾縫的封印等遊戲部份的圖形繪製，經驗十分豐富；負責敵人角色繪製的是杜政達，他雖然是太宇的新人，但自小就被稱為天才兒童，進入太宇不久便受到大家推崇，被譽為「賭場漫畫王」，他畫的敵人角色個個栩栩如生，令人讚嘆，另外負責動畫繪製的林信等，他所負責的層面相當廣泛，只要在遊戲中看見會動的，八九不離十都是出自他手，在製作妖魔道前，他曾參與過天使帝國、夾縫的封印等遊戲的製作，所以他對這份工作已是駕輕就熟，表現得十分傑出呢！另外在音樂人員上，我們邀請到曾為初級雷電、魔道世紀等製作過音樂的林坤信

先生，相信玩過上述兩款遊戲的玩家對他的創作都會相當有信心。剩下的就是敵人在下棋了，我就沒什麼好介紹的啦！反正我的工作最多，又沒有人體諒我，還出一大堆奇奇怪怪的點子給我，什麼即時戰鬥系統、關鍵字對話系統、複線式劇情、法術及物品多樣化、大量動畫……，嚇……我快「花癡」啦～！

（正當記者我要提出下一個問題時，突然旁的地板上發出幾陣曖昧的呻吟聲，害得我早上吃的波蘿麵包夾蛋餅全都吐出來了，心裡正惱怒時，一張削瘦的臉孔迅速地靠了過來，上下打量著我，正當不知所措時林正欣趕緊將他拉開。）

林：剛才忘了介紹（私下透露其實是故弄玄虛），這位便是妖魔道的企劃——李佳澤，號稱「睡覺王」，他剛才就是在睡覺。……大家忙得要死，他卻在睡覺，真是……。

（記者我為了得到更多的資料，只好忍著剛

異國風采、中國風味的遊戲舞台

• 密道內各種族的
客人皆來投宿

• 密道中各塔一景

• 白虎族住在野
林中的居所

• 採用龍牌字
系四門方位

• 主角隨處有關於人
族的消息，舉例來說
最近也會加入獸角

才的態氣，問了這位企劃幾個問題。）

記：你好，我是軟體世界的記者！請問你在遊戲中負責那些部份？

李：什澤（以下簡稱李）：原來是軟體世界的記者大人啊！久仰，久仰，致敬，致敬，佩服，佩服，厲害，厲害……小弟今日能見到大人，實在萬分榮幸。對了！請在小弟臉上簽名好嗎？（好可怕的場屁功啊！或許稱為「狗腿王」更為恰當！）

記：這等訪問之後再說好不好……

李：沒關係，記者大人說怎樣就怎樣……。我在妖魔道中不過是一個小小的企劃人員所以做幾樣工作，只有編制、對話、角色設定、地圖設定、敵人設定、法術設定、道具設定等等等而已啦！沒什麼好說的……對偉大的記者大人而言，這根本不值得提議！（記者我已經被他稱讚得飄飄然，說起話來也比較大聲了。）

記：咳……既然劇情是你編的，那你說說看你的劇情吧！

李：是！是……。妖魔道的劇情是發生在一個充滿各種族類的異世界，形態上雖然偏向於中國風味，但卻讓人有著迥然不同的感受。小弟為了編寫劇情，特別參考山海經，從中節錄了五個異國人，放到遊戲中，成為分別代表五行的五個種族人，而整個遊戲也環繞在這五族人所組成的五個國家，所以妖魔道有一個副標題——五域之章，其中的五域便是指這五個國家。

記：請詳細說明一下五族人分別是那五個種族，各有什麼特徵。

李：好的！五族人各居一方，東為集德族，他們長得非常矮小，不到一尺高，以樹葉為食，而且崇拜青龍神；西為白民族，他們長得一身白色短毛，但兩個眼眶和兩只耳朵都是黑色的，長得實在是很像一種動物——牠們崇拜白虎神；北方是氏人族，他們居住在水底，長得是人身蛇尾，很少露出水面，他們崇拜玄武神；南方是獸人族，他們居住在大山上，狗頭人身，全身長滿黑色毛髮，最特別的是他們能控制火焰，獸人族人相信他們的能力是來自他們的神——朱雀神；位居中央的是無咎國，無咎又稱祖龍，沒有後代的意義，因為他們沒有性別之分，而且不老不死——他們崇拜麒麟神——這些便是五族人的概要了……

記：可否再請教你關於地圖方面的事？

李：記者大人，關於地圖方面的話，小弟負責的只不過是最初始的設定，沒什麼好說的，你可以去問胡高欽，因為繪製和編排地圖全是他手包辦的！

（從剛剛開始便一直沉默不語的胡高欽，聽到這番話，終於也開口了。）

胡：高欽（以下簡稱胡）：關於我所負責的地圖方面，為了配合企劃所設定的劇情，我可參考了不少書籍，而且為了表現出立體斜角的效果，真是傷足了腦筋，害我的頭髮掉了不少，希望這些努力不會讓玩家們失望。

記：方才企劃說到妖魔道的世界分成五個國家，那麼在地圖方面每個國家是不是各有其特色呢？

胡：沒錯！事實上我們很刻意地將五個地方的景觀製成各具特色，如北方氏人族是一種半魚人的種族，所以北方的地形是以一個大湖為中心，而這個大湖的湖底便是氏人族的所在了，東方無饒族住在一大片樹林中，南方則有一座火

山和一座火樹林，西方則是最複雜的地形，有山有水有平原有樹林，而中央無啓族的地盤則為一座高山，變化性算是十分豐富。另外在迷宮方面，我也十分用心啦！像水底迷宮、高塔、火樹林等都是我嘔心瀝血之作，希望大家能喜歡。

開場動畫大公開

●村莊遭到毀滅的命運故事，便是由此開始

●人潮擁擠的繁榮八鎮

●一把無名火，燒出了悲難的開端

●原來是怪物搗的鬼

（胡高欽剛剛說完，記者不經意瞥見隔壁的電腦螢幕上有一隻張牙舞爪的黃色神龍，魄力驚人！連忙看了看坐在電腦前的那位仁兄，只見他露出一臉憨厚的笑容，卸下兩道粗眉的三角形眉毛上下抖動著，似乎非常滿意自己的作品。原來他就是先前程式設計師所提到的負責動畫工作的——林信源先生。我趕緊靠了過去，問了他幾個問題。）

記：林先生，能否為你所負責的部分做一些說明？

林：信源（以下簡稱阿源）：呵…呵…記者先生別叫我林先生，叫我阿源就可以了。我的工作就像剛才林正欣所講，層面上分兩層——比如開場、過場、結束的畫面都是我的工作。為了做好這些我請教了公司裡幾位對動畫分鏡有研究的同事，也多虧他們的幫忙我才能做出這些令自己滿意的作品。還有，戰鬥中的法術動畫、主角們的攻擊動作也是我负责的。不知道玩家會不會滿意，呵…呵…

記：林…阿源先生，能不能談談已完成的幾段畫面內容？

源：呵…呵…記者先生別叫我阿源先生，叫我阿源就可以了。目前完成了幾段動畫企劃說不要這麼早就透露，他是叫我別跟你們講是他說

的…呵…呵，所以我只能講開場畫面，故事是發生在一個繁華的小鎮，他們每年新年的都會很熱鬧。後來有怪物來襲，就很可怕，村莊都毀了，主角和他媽媽差點死掉，還好有一個長翅膀的人救了他們，後來他們就逃到一間小廟裡了，這就是開場畫面了，呵…呵

（相信各位讀者有看沒有懂吧！）

記：呃…謝謝阿源接受我的採訪。

（記者正準備要離開，走到門口突然看見一個人蹲在椅子上，口中發出微微的低吟，我心裡直發毛，只想趕快離開這個可怕的地方，不料那人突然飛撲過來，嚇得我胡說八道，還好林正欣把胡高欽將他制服住，我不禁好奇。）

記：這…人是誰啊！怎麼會這麼恐怖！

林：唉…這位就是負責複製敵人角色的杜政達，他為了要畫好怪物角色，每天模擬怪物的動作與心理，久而久之就變成這樣子，你不用擔心，他待會就好了。

記：原來是這樣子…那麼我採訪便到此結束，下次再來。

（記者看著他們的慘狀，才了解製作遊戲的辛苦，不禁歎然。我特此呼籲大家尊重智慧財產權，才不會扼止國產遊戲的發展，和踏踢了遊戲製作者的苦心！）

ASIAN AEROSPACE'94

Including ASIAN AIRPORT EQUIPMENT & TECHNOLOGY '94

'94新加坡亞太航空展



從一月廿一日到一月廿六日這短短的四天，對於這次參加智冠科技所舉辦的「新加坡航太展之旅」的廿一位團員來說，真的是一次非常非常珍貴的知性之旅。

可能會有許多玩家不清楚智冠科技什麼時候有舉辦過這麼一個大型的參觀旅行活動？這便要從大約一年半前，軟體世界所推出的一個極精緻的空戰模擬遊戲——納粹飛行絕史說起，當時的企劃行銷小組正在為出片在即，卻又擠不出個像樣的促銷點子來搭配此一經典的遊戲，深感有愧於眾多玩家的厚愛與支持，而個個愁容滿面正準備集體引咎下台的當兒，殊不知從那位高人的口中吐出一句，玩飛機還可以坐飛機去看飛機，哇！就這麼一句話，不但重新大大的振奮了這一群瀕臨禿頭的企劃人，更挽救了他們即將失業破碎的家庭。但是，在當時因為每2年

舉辦一次的航太展甫閉幕不久，想再度赴上盛會，勢必非得再等上兩年不可，原本我們也擔心玩家的熱忱會隨著時間的拉長而冷卻，但從遊戲上市半個月內即收到了近八千封的抽獎回函，可以看出玩家們對於這次活動所抱持的肯定立場。

隨著亞太展的開幕日期的逐漸拉近，十四位分佈在台灣東西南北的幸運玩家，他們的期待心情開始有了明顯的起伏。而智冠科技原來是要由軟體世界雜誌的總編輯楊兄隨團記錄報導的，但因正逢他老人家在坐月子，錯了，更正，是咱們李老板很努力的為她的相公生了一個很漂亮的女兒後，正在產後調養，故而李老板基於人道立場仍無法隨行，適逢筆者此時工作正滿「小月」，故便被奉派跟大伙兒坐飛機去看飛機了。

抵達新加坡後，樟宜機場便首先展現了新加坡這個國家

隨行手札

驚人的建設成果，它的宏觀、碩大、舒適和快速的通關作業，不愧連續三年被評為全球最優秀的國際機場。坐上了新加坡旅遊局的遊覽車沿東海岸快速道路駛向市區的路邊，在時速限制嚴格規定不得超過50公里的行速度上，映入眼簾的竟是一遍青蔥翠綠，早已風聞新加坡的繁潔淨亮與法制嚴明。如今一見，真是如此。

由於本次的亞太航空展前大只提供給來自世界各國的買主商洽之用，後兩天，也就是二月廿六、廿七才開放給一般民眾團體購票參觀。所以本團前一日便由當地的導遊安排輕鬆的觀光旅遊行程。第一天下飛機便立駕趨車前往植物園欣賞上千種爭奇鬥妍的熱帶花草，接著又車不停輪的衝到世



界貿易中心坐空中纜車，直奔聖淘沙島的海底迷宮世界鯊魚看，站在“免你走”自動履帶上穿梭在兩座極具巧思規模的透明玻璃隧道之中。成群結隊大大小小奇形怪狀的魚種和成群結隊大大小小五顏六色的人種，也都隔著這面圓弧形的玻璃相互愉快的欣賞著對方呢！真的是很漂亮，令人彷彿置身於真實的海底般。吃完了豐盛晚餐，嘴角餘香尚存之際，又跟著一大群人散步到廣場觀賞精采的水舞，聽著一支支古典現代的舞曲和四處傳來熱烈掌聲，想必表演一定不俗。只可惜筆者當時正顧著打蚊子 and 閃人頭，錯失了一些精采的畫面。

次日，本團隨導遊旅遊了新加坡幾個具有代表性的地點，如唐城片場看拍片、飛禽公園、到牛車水親身體驗早期華人的開拓史蹟……。筆者因為奉命必須去拜訪幾家當地的軟體經銷商所以沒能同隊前往，不過從晚上團員回到飯店走路歪歪斜斜的模樣，不難想像，這一天應該也是玩得挺夠本的了！其中和筆者同室代子出遊的朱先生，在出國前即已有腳傷，這兩天走遠下來，原腫脹的小腿又加大了一號，但隔天仍是興致勃勃，一鼓一鼓有說有笑的跟隨大伙兒坐遊艇去印尼吃海鮮。第三天來到了印尼的巴淡島，這是一個與新加坡截然不同的國度，在來自台灣的大企業集團正在這塊面積六百餘平方公里的島嶼上大興土木開發之際，仍然到處可以嗅到屬於南洋特有的熱帶神秘氣息。午餐和晚飯全是當地的海鮮大餐，大盤大盤的蝦，大隻大隻的蟹，每個人也都大口大口的剝食著，餐畢，再奉送每人一粒 XL 的椰子當水果。在用餐的同時，還有當地的土著

口著生硬的台語，載歌載舞的唱著“愛拼才會贏”。晚上是下榻在在歌星白嘉莉的丈夫所開設的全巴淡島唯一的五星級飯店，裏面的陳設恐怕連部份台灣的著名觀光飯店也望塵莫及。所以舒適的程度自不在話下。

第四天，也就是本次行程的重頭戲——參觀航太展——因為受制於來回車時，開放的時間以及下午四時半的返台的班機。所以，實際上參觀的時間也僅有兩個鐘頭。這還是團員協商主動放棄午餐所掙來的時間。話不難還，一下了車便馬上往會場裏頭鑽。整個展示區分為室內展示區和露天

區也吸引了許多參觀者的好奇眼光。內展區以現今的航太工業零主件為主要訴求，除了各家知名廠商的飛機引擎等主要元件外，衛星傳訊系統和波灣戰爭時，美軍用以轟炸伊拉克命中率幾乎百分之百的衛星導航系統，此次才被公開展示。不過最吸引玩家的，是由 Boeing 公司所展示的 3D 飛行模擬畫面和規款最先進的諸如小牛飛彈、精靈炸彈等武器系統，同時，由各大飛機製造公司所精心製作，翔實逼真的模型飛機，也讓大批的飛機迷驚艷不已。

不過，不能否認的，最最吸引人潮的，還是一架架陳列在外展區的先進戰鬥機，雖然還是沒能一睹 P117A 隱形戰機的风采，但美法的幾款現役主



精巧細膩的各款戰機模型，聚集了無數模型玩家的驚艷目光



力機種也差不多全到齊了！其中以美國參展的戰鬥機種最多數，而較具知名度的有 Grumman 公司所設計生產的 F-14 “Tomcat”、McDonnell Douglas 製造的 F-15 “Eagle” 型、F-

展示場，會場大門左側，迎面便架有一座波灣戰爭時美軍所配備的地對空 JERNAS 飛彈控制中心。到了內展區，以陸戰所配備的武器系統為主要展示，另一邊的台 F-5E 模擬駕駛



外展區一景



○ Havok 戰鬥直升機。
俄國 MIL 製造 Mi-28

予以一一記錄。

除了展示飛機外，外面還有許許多多的紀念品零售攤，舉凡與航空展有關的帽子、T恤、鞋襪、海報，應有盡有，更有很多在台灣不太容易見到的飛機模型，不過售價也都高得嚇人。

總結這次的航空展之行，

/A-18 Hornet 型，以及 General Dynamics 的 F-16 "Falcon" 型戰鬥機。另有 EA-68 PROWLER 攻擊機，而來自法國，但最具代表性的，無非就是去年我國向法國洽購之十架的 Mirage (幻象) 2000D 型戰機，雖然它的機體並不大於 F-14，

跟美國空軍著名的 F-15 型身軀，近乎嶄新的機身和噴著墨綠相同的迷彩，故而理所當然的成為會場最吸引人的明星機型。光是要與它合照留念，排隊就得花上廿分鐘左右。在戰鬥直升機方面，有素人皆熟識最具破壞力的 AH-64 攻擊直升機，最難得一見的還是俄製的 MI 28 "Havok" 和 Mi-35 "Hind" 等三種大型的攻擊直升機。以上所概略介紹的是大家所比較熟知的幾種戰鬥機型。其他尚有許多軍用及

○ 法國達梭公司的幻象 2000D，也是我國未來的主力戰機之一。



商用的中小型飛行載具，因受限於時間的緊迫，故未能充分



○ 新加坡空軍「黑騎士」的飛行表演海報。

雖因時間的因素未能讓每個團員做充分的參觀，連大家最期待的飛行表演也無暇觀賞，但總括來說，能在短短的二個小時的時間內，對全球目前最先進的航太工業、武裝、戰機等做一番最直接的巡禮，也不負此行的最大意義了。由於這次玩客對於這項知性的參觀旅遊反應十分熱烈，所以智冠科技的企劃部將會朝著這個方向，整理出適合的遊戲產品，再配合舉辦類似結合知識與娛樂的活動。最後，感謝此次參與新加坡之旅的所有伙伴的體諒和配合，希望你們永遠保有這四天中的體力與愉快的心情。



○ 台北的陳志賢與沈冠華在機場中與葉元鳴，背景是 F-14 "TOM-CAT"。

○ 初抵新加坡，合照於樟宜機場內。



電

玩

規

矩

毀滅戰士

太平洋空戰英雄

中華職棒

射鵰英雄傳

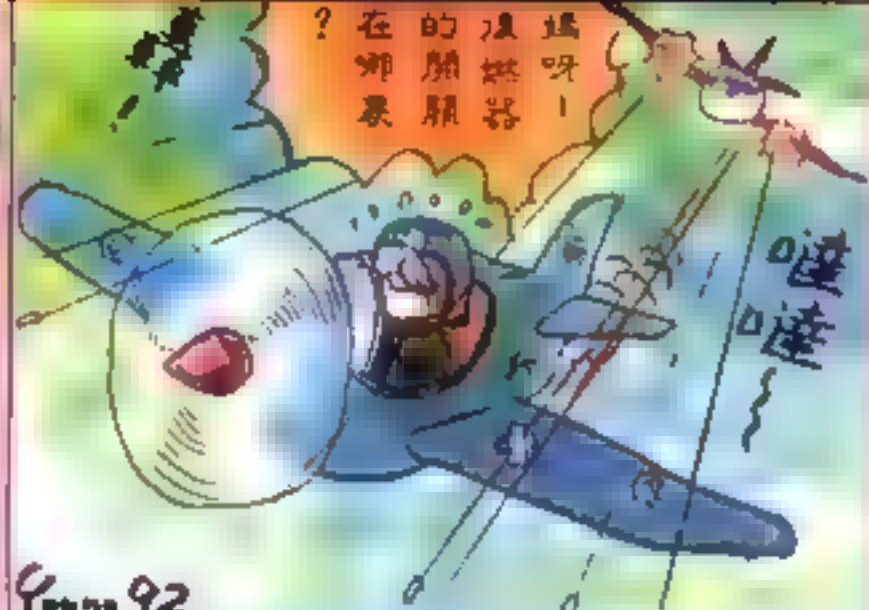
現在大樓自爆裝置已啟動將在三分鐘後自千炸毀...



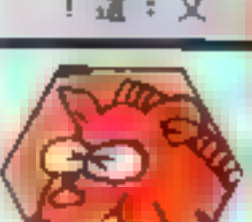
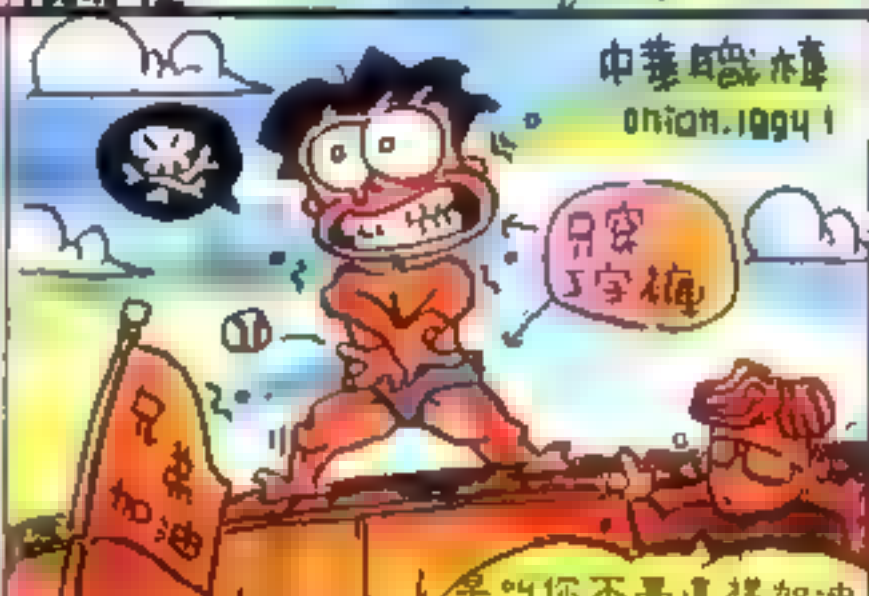
毀滅戰士中常有純門的開關或按鈕，看見任何開關都會去動一下，已經是玩家的習慣動作，慣習難改的玩家這回可捅下了大麻煩啦！



玩習慣配備精良，科技先進的一部飛機，玩來，如舉重一太十，空戰英雄，最可能出現的狀況可能是：



打擊出去，又高又遠，剛才是，友軍：「砰」，「啊」，讓我們為這位熱情時速真棒一下吧！

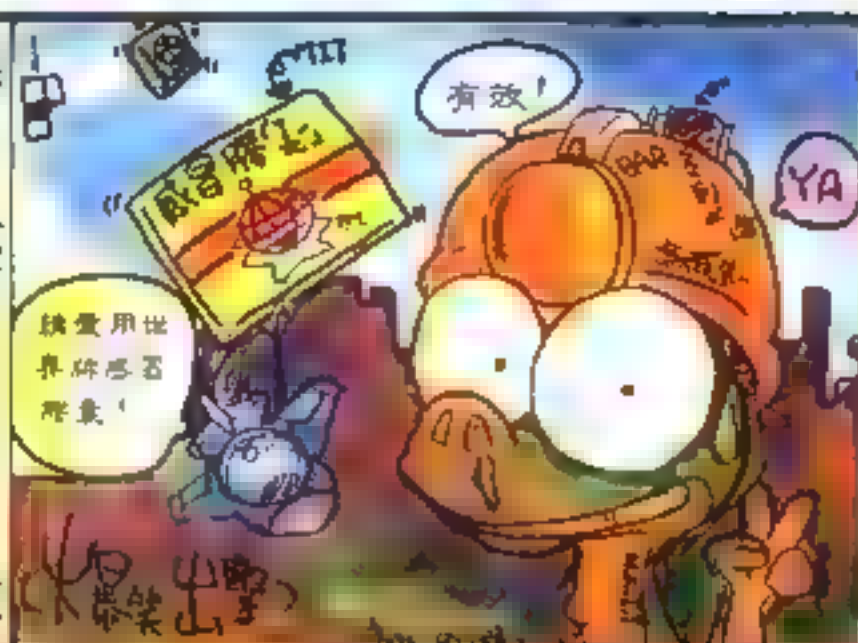


為了證明這匹馬果真是遠近馳名的汗血馬，郭靖決定：天啊！是誰把砂紙塞手巾給郭靖的？



果然是如假包換的汗血馬！！

射鵰英雄傳



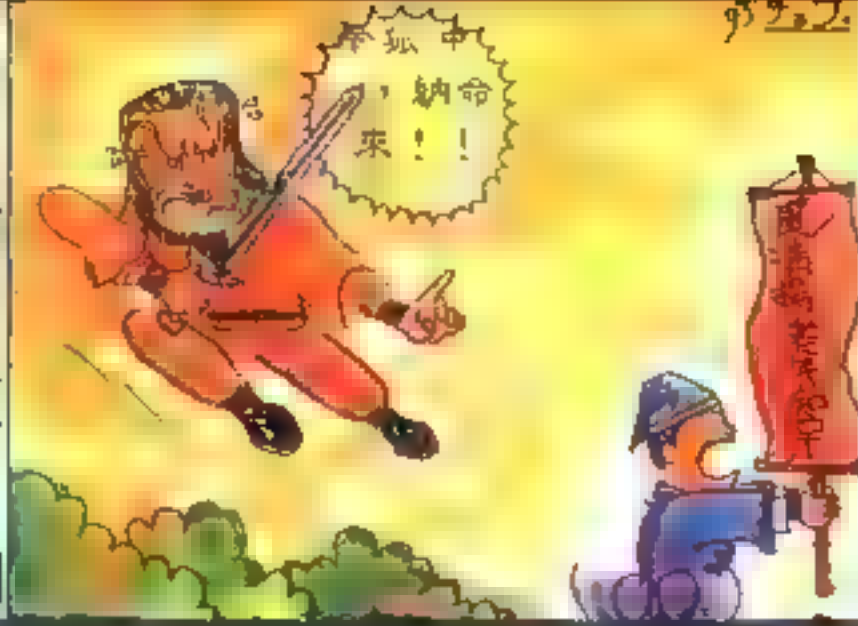
爆笑出擊其實也
有辛酸的「面」，大
體如是說「沒辦法，同
是受難，老妻又大肚子，
爲了第八胎的小學龍，只
好來拍廣告賺點零錢」



威魯博士中自各式
各種的武器，開槍如鳥仔
牠且利快，可是片日主
角卻帶了把「刀」，才槍



百戰小旅鼠的第一
個目標下達垂直下按的指
令就可輕鬆過關，這是多
麼容易的事，是
誰教...



獨孤劍法共有九式，
其中五式已經失傳，
因爲...

G. S. A. H. M. O. E. R. T.



位堪輿城市 2000 準市長們，當你們從聯邦政府手中接收了一筆經費，準備建造一個理想中的城市，或是由於政績卓著，聯邦政府命你去拯救一個悲情城市，是否因為資金的短缺而使你的不盡理想或是嚐到了失敗而被市民踢出城鎮的命運。筆者在剛開始玩的時候也發生過這種情形，不過沒關係，本市長立刻請來了世界財經大師 PC-TOOLS，而使本城市的城市基金大幅上升。

首先，先進入遊戲，選擇建立新城市或是悲情城市，然後一進入遊戲時立即將遊戲的時間停止並儲存起來，存好了以後跳出遊戲（注意！當你要跳出遊戲時，電腦會問你是否要存檔，請回答 No，否則將無法修改），進入 PC-TOOLS，先在 SC2000 的子目錄中找出你所存的檔案 ??? SC2 並將指標放在其上，用 Find 指令找尋 16 進位碼（16 進位碼請參看表一），找到之後，將其改為 FF FF，改完之後存起來。再進入遊戲，你將發現你有 65535 元，若你認為這點小錢仍不夠使用時，沒關係，出售一份債券，於是城市基金變成 75535 元，存檔後跳離遊戲（仍然不可在跳離時存檔），進入 PC-TOOLS，在 SC2000 的子目錄中把指標放在 ??? SC2 上，並找尋 16 進位碼 01 27 0F，找到之後將其改為 FF FF FF，存下來後進入遊戲，哇塞！城市

基金變成了 16777215 元，這麼多錢應該可以讓你實現你的市長夢了吧！

註 1：若你認為還不夠的話，請自行再如法炮製一番！

註 2：記得要付清實債并所積欠的錢。

對了，另外再告訴讀者一個小技巧，當你在玩悲情城市其中之一 -- Plint 時，一進入遊戲之後，先將所得稅調到 8%，將法規視窗中除了 Finance 之外的法規全都勾起來，找一片地方設立水塔及十幾個抽水幫浦，使供水能夠充足，再把所有的工率稅率調為 2 ~ 3% 之後，將時間調到最快速，不久之後，你將能從你的市民手中搜下 Plint 的市鎊，爽吧！

等 級	16 進位碼
Easy	4E20
Medium	2710
Hard	2710

信大家在玩三國志時，最高興的事，大概就是得到寶物，尤其是寶物到手的那一刻，令人感到特別興奮，而小弟我有一個方法，可讓你得到許多寶物，使你興奮不已。

首先隨便找一郡（當然是自己的，在此稱它為 A 郡），並確定 A 郡裡沒有未徵召的武將，然後再派一個人（誰都可

以）去尋找武將，下完各種指令後，再換別郡下指令（你也可以很多郡一起進行這個方法），當輪回到 A 郡的前一郡下指令時，下完指令後，記得存檔，再換 A 郡下指令，一開始會出現 A 郡的報告書，如果在「尋找武將」欄中沒有成果，這時就讀回檔，再按「O」再換 A 郡下指令，如果還是沒找到，再讀檔，這樣一直反覆（正常的話要七、八次，運氣好一次就可以了，運氣不好，十幾次都要），直到報告書說：「××（君主名字），沒有找到武將，但找到××（寶物名字）」這時表示成功了，並且每一種寶物都不只一個，但也並不是每一次都能找到寶物，所以如果你反覆讀檔超過二十次都沒找到，那就不用試了，換別郡看看。

看完此方法，相信各位國迷心裡已經在心動了，好，話不說，開始行動！

國本系列遊戲一向在玩家心目中有著不可磨滅的價值，這次再度推出第二代，相信各位三國迷一定不會錯過，但是當你在這塊吞食天地中南征北討的同時，必會遭遇到挫折，頓時讓你的雄心壯志銳減，別灰心！請各位請候聽我的忠告：

外交功能中有一同盟的指令，要加利用可藉它提高信任度和防止敵國的入侵，是遊戲

初期中最佳的隱身符。遊戲的另一個特色是加入了出使外國的指令，能要求其它君主給予適當援助。在每年四月、十月時，派出能力較好的人員或全員出動，向同盟國借米糧和金子（若因讀音相同而產生誤會，恕不負責）。四月時借金子，十月時借米糧效果最佳，筆者曾經一口氣借了數萬的金子和廿多萬擔的米糧，這樣夠賤（燒）…設國家了吧！真像是聯合國救助非洲飢民一樣的大手筆；另外同盟國之間如相互攻打的話，是要負出相當的代價。將領忠誠度的降低，所以利用這個法則，將鄰國的防守兵力削弱，必定會產生致命的吸引力，將使其破壞同盟而攻向你，之後再派間諜查看其轄下的諸郡，忠誠度一定是跌停板，這時就不是挖角了而是一城一城的挖過來，這樣人才就不缺乏，朝統一大業更邁向前一大步。

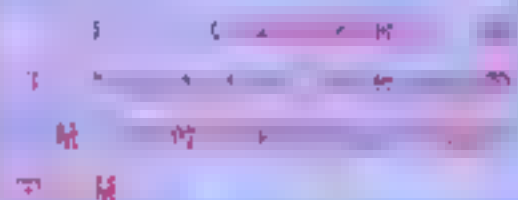
●龍吟早

奇門遁甲之九五真龍
龍龍已失池

各

位奇門遁甲之九五真龍的玩家們，是否覺得這「真命天子」的帶兵量，實在是少的可憐，每次遇到敵人，戰況真是@@井\$ ……慘不忍睹。所以拼命的練功，來提升各將軍的帶兵量，現在本狗領軍師告訴各位真命天子一個招兵買馬術，而且可以超越帶兵量的最高限制，不必拚命的練，更不必靠 PC-TOOLS。首先不

管用什麼手段，先讓各將軍的帶兵量損失一些，然後使用小還術以上的醫術，來恢復帶兵量，直到醫術的點數用完為止，這時你可以發現每位將軍的帶兵量都是數十萬大軍，就算敵人是「千軍萬馬」也都不怕了。



●典子

新練功法
快速提升等級

新練功法想升等級都得在野外或迷宮中練功，所以有時會被怪物打得招架不住，而落得全軍覆沒的命運，所以本人在此小傳一招技巧，在正常的情况下村子內都只能購物、休息等，但如果你按下[F10]的按鍵記住！要一直按著，加上方向鍵隨意走動，便可遇到在野外等所遇的怪物，如在客棧附近或客棧內這樣走動，你想想看經驗值多好賺啊！

[P.S]：此招在初期或中期時非常有用，後期也不錯！還有一點，就是你如果更快一點遇到怪物，在野外也可用！

●李鴻章

在遊戲中每個敵人皆相當難以戰勝，而錢又老是不大夠用，所以借百戰天龍告訴諸位賺錢大法，首先將錢花得差不多的時候，就跑去跟那

個穿野戰服的高札貸借個五百塊錢，然後再把錢花得不到五百塊，之後就還錢給那個人將還錢設定為五百塊，然後就見自己的錢逐漸歸零，之後就突然變為四百多萬，這時你就可以瘋狂大採購，就算是甘連遇到這種以錢堆積成的銀彈裝甲也要退避三舍了。



生不厭死也是好早以前的遊戲，但對我來說仍是愛不釋手，經筆者的努力下，終於玩完所有的關卡，以下為它的破關密碼，祝各位早日破台。

- LEVEL2 : edd8f1000670
- LEVEL3 : f47e21000a10
- LEVEL4 : b50f31001eb0
- LEVEL5 : 563f743000eb0
- LEVEL6 : cbdec53010a41
- LEVEL7 : c25063010ac1
- LEVEL8 : e011f730178c1

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
母 HX P



●快速破關法

我方攻擊時，就按[F4]、[F6] ~ [F10]，您將會發現螢幕上的敵人都看不見了，可是…可是…我方人員的經驗值、血、等級等都不會改變，如果您只想快速過關的話，可用此法；如不是，就不要輕意的嘗試。

●葉劍英

MICROCOS

驚異大奇航

CD-ROM



PSYGNOSIS年度動作射擊巨作

敬請期待

PSYGNOSIS



- # 俄羅斯拼盤

Interplay

[illegible]

電腦教學軟體

在Windows的環境下，以遊戲的方式及生動活潑的內容幫助小孩子增進算數、英文能力、地理知識及閱讀技巧。提早發現藝術天份，同時提高手眼協調性與基本電腦操作技巧。



ST. JOHN'S COLLEGE
1000 12th St. S.W.
Ottawa, Ont. K1S 0A6
Tel: (613) 241-1111
Fax: (613) 241-1112



基本的步骤



小册子



Figure 1



聯昌有限公司

同 濟 大 學

天 下 第 一 大 學 堂

First Aid + English

急救英語

生活類

比美國老師臨場教學還要有效的學習方式

別處找不到的英語生存技巧題材

First Aid + English

急救英語

生活類

A Multimedia English
Conversation Program

25
7.4MB
Speech Included
CDROM



如果學英文像在看戲，而你也可成為戲中之一員，可以演戲、編劇或挑戰那該多好！雙語急救英語讓這件事輕而易舉的實現了。

本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體“交談式”英語教學系統。

透過親切的語音提示，急救英語引導你藉由分段演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四大功能，讓你自由選擇學習方式，輕易突破英語的口語瓶頸。

每個語句你都可以

聆聽 (Listen)-----無限次重複聆聽該句
比對 (Compare)-----比對與標準發音的差別

錄音 (Record)-----錄下自己的發音與腔調

練習 (Magnify)-----分節練習連音及比較長的句子

生活篇內容

● 爭論 Arguing

退款(退貨) Refund

抱怨、服務(調) Complaining

● 美容 Beauty

男子理髮 & Haircut

女子美容 Beauty Salon

● 求助 Getting Help

自助洗衣店 Laundromat

修車 Car Repair

銀行櫃台 Bank Teller

自助洗衣店 Laundromat

修車 Car Repair

銀行櫃台 Bank Teller

● 緊急求救 Emergency

火警/救護車 Fire & Ambulance

漏水 Plumbing

車故障 Car Troubleshooting

● 購物 Purchasing

食物 Food

衣服 Clothing

二手車 Used Car

● 詢問 Inquiry

方向 Directions

時間 Time

車站 Ground Travel

機場 Air Travel

系統需求：

IBM PC 286 以上或100%相容電腦

DOS 5.0 及以上版本

1 MB主記憶體

VGA顯示卡及螢幕

CD-ROM DRIVE

聲霸卡或其100%相容卡

喇叭或耳機

麥克風 建議選購

開發公司

雙語資訊 太平洋 股份有限公司

台北市信義路四段155號8樓之1

TEL:(02)7036330 FAX:(02)7036398

發行公司

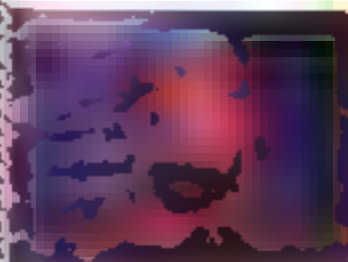
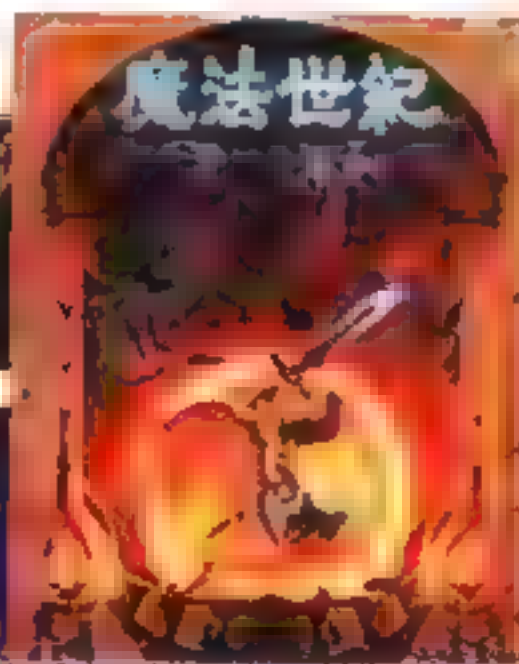
太平洋資訊有限公司

台北市忠孝東路一段88號8樓

TEL:(02)3563567 FAX (02)3560969

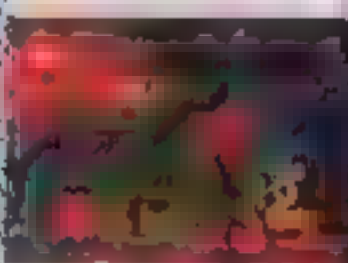
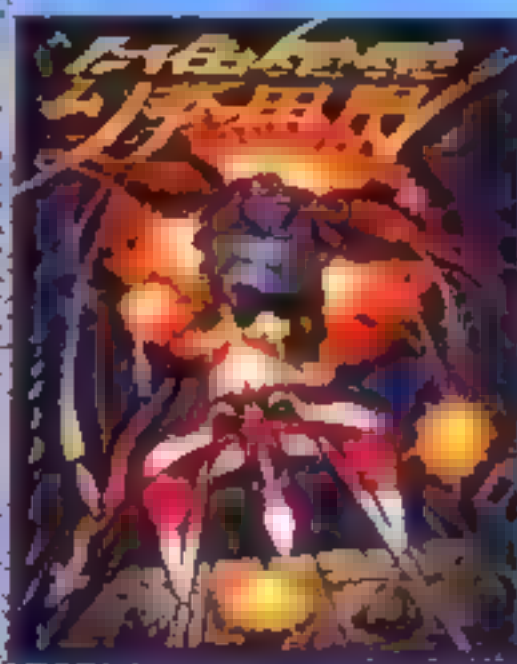
魔法世紀

- ★昇級制立體六角格戰術遊戲
- ★作戰採用動畫式格鬥模式
- ★敵我共88種角色登場，戰鬥多彩多姿
- ★3D動畫與大量劇情畫面貫穿全場
- ★加入物品、對白導引系統、劇情十足
- ★輔助小地圖設定，方便調整操作
- ★波瀾壯闊的BGM令你感動莫名
- ★強烈建議使用滑鼠、大宇搖桿



幻象雷電

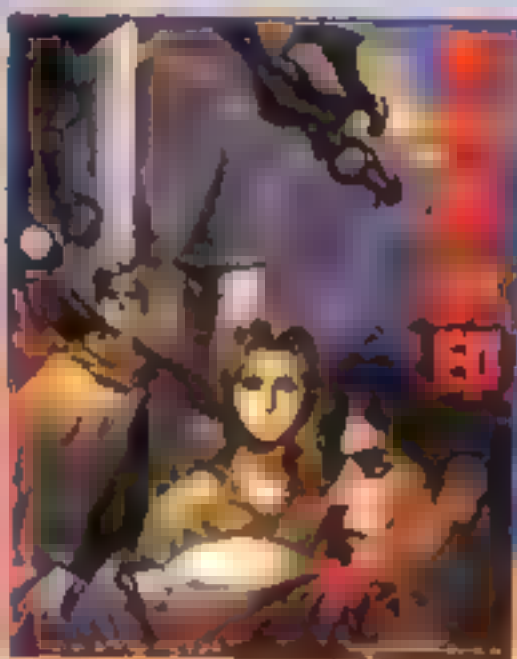
- ★強悍的重金屬音樂與身歷其境的逼真音效，全新感受。
- ★採多段式高速平滑緩衝轉軸，大量角色出現時，亦無延遲感
- ★三種超強主武裝、一種輔助飛彈與自動連發穿彈空前射擊火力
- ★超巨大異形生物與戰艦，噁心詭異的生命肉體，構成詭譎的場景。



定價：540元

- ★增設觀看地圖與存取進度等功能
- ★支援數位音效及直通PCM音源的背景配樂，
- ★支援大宇搖桿、攻略如虎添翼！
- ★場景瑰麗輝煌，有如置身於真高佛窟、浮屠神殿！
- ★大型傾身角色登場，畫面效果媲美遊樂器，
- ★3D俯視角度搭配流暢畫面推動

魔道子



定價：480元

- ★訊息完全中文顯示，不再有錯過精彩劇情的遺憾
- ★迥然不同的風土民情及親切的對話，讓玩者能更深入了解遊戲世界
- ★生動的角色動畫，讓劇情更淋漓盡致，
- ★華麗的戰隊魔法，貫穿全場，加深玩者的視覺體驗
- ★戰鬥中的震撼音效及城鎮中的潺潺流水，伴隨著玩者一路征戰

失落的封印

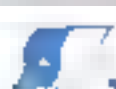


DOMO小組向無限挑戰的最新鉅作

軒轅劍



- ★豐富的劇情，帶動整個遊戲
- ★精緻的造型動畫貫穿全場
- ★山水畫表現的作戰場景
- ★華麗的戰鬥效果動畫
- ★獨特風格的背景音樂
- ★操作簡易，容易上手
- ★煉妖壺系統可捕捉妖怪並自由合成



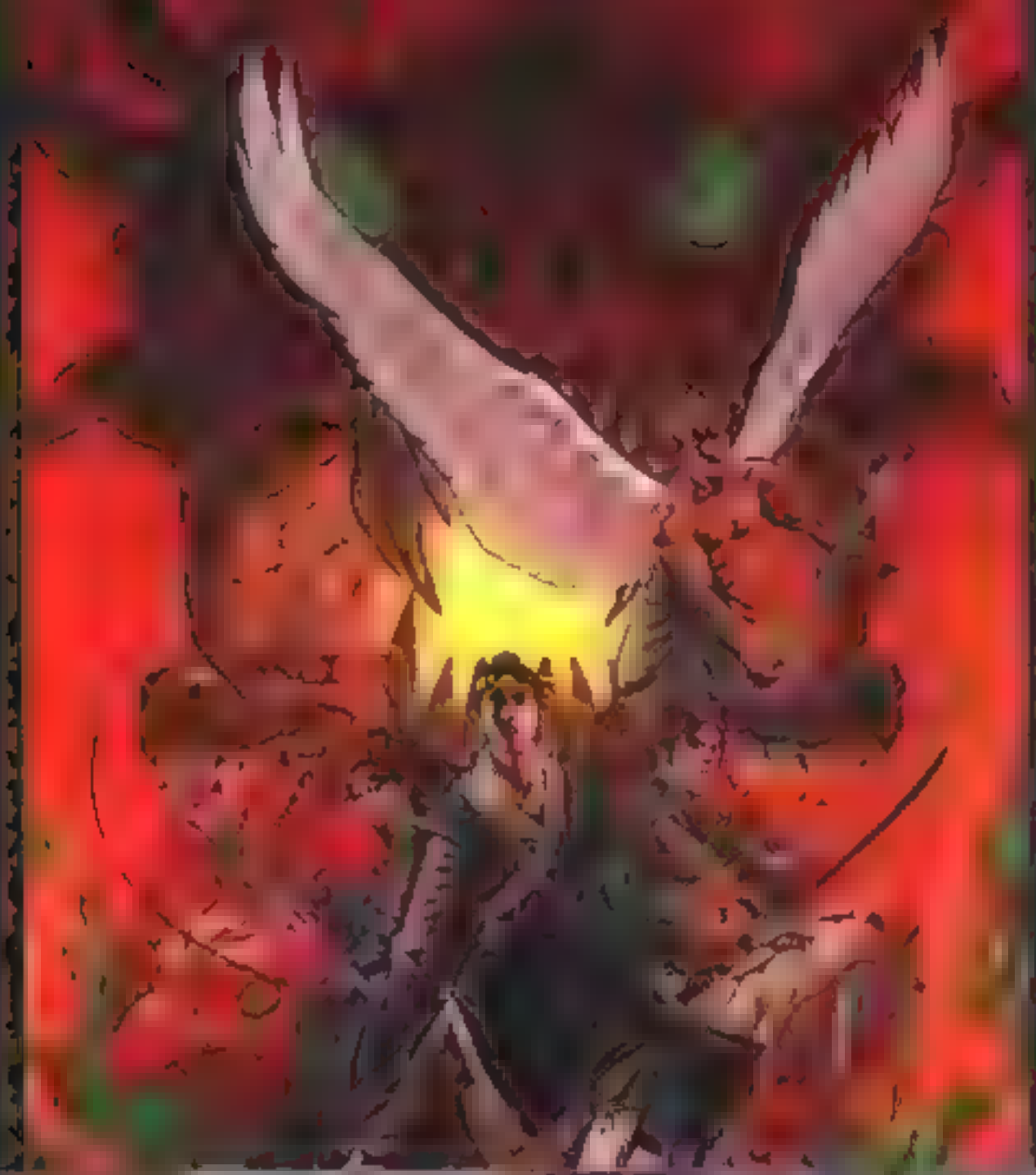
大宇資訊有限公司

台北市辛亥路一段10號 TEL: 02-356-3567 FAX: 02-356-0569

服務專線

TEL: 02-3560455

妖 魔 道



- ★關鍵字提示對話系統：體驗一問一答的互動式(Interactive)文字
- ★分秒必爭的即時(Realtime)作戰系統：生死勝負如影隨形
- ★斜角俯視地圖：重新品味另一種別具情趣的中國山水建築風貌
- ★「希遊江湖浪滔間」萬種風情盡眼前「南船北馬中的水上漂」一覽無遺



大宇資訊有限公司



炎龍騎士團

THE DRAGON KNIGHTS

邪·神·之·封·印

全軍集結 強力迫近！

遙遠的時空

嘉拉尼亞島的羅特帝亞王國發生內亂，駐守邊疆的大將軍哈奇突然起兵叛亂，不僅殺害了國王亞美達二世，連兩位初生的王子也下落不明。

十八年後，偏遠的利道村，一名自稱是羅特帝亞王國的王子—雷特的年輕人，為了討伐哈奇，即將展開復國的行動。

漢堂出版社

高雄總公司 TEL: (07) 335-6466 FAX: (07) 335-4053
台北分公司 TEL: (02) 503-9252 FAX: (02) 503-6991

大國圖1

戰略遊戲



遊戲五寶

● 遊戲五寶：精選五款最受歡迎之遊戲，由資深編輯推薦，內容豐富，圖文並茂，是遊戲愛好者不可不讀之佳作。

● 內容豐富：包括遊戲心得、遊戲技巧、遊戲新聞、遊戲評論等，內容詳盡，圖文並茂。

● 圖文並茂：採用大量精美圖片，配合生動文字，使讀者能更深入了解遊戲世界。

● 權威推薦：由資深遊戲編輯推薦，內容權威，值得信賴。

● 價格公道：價格低廉，是遊戲愛好者不可不讀之佳作。

遊戲五寶

風塵三俠

之金箭使者

這套書都有誰呢？都看過這套書的人，現在他還不知道，現在好奇，却不知已成奸人……

這套書都有誰呢？都看過這套書的人，現在他還不知道，現在好奇，却不知已成奸人……

這套書都有誰呢？都看過這套書的人，現在他還不知道，現在好奇，却不知已成奸人……

角色扮演



歐洲空戰英雄

在歐洲戰場上空
與您相逢！

期待已久的大型空戰模擬遊戲！
召集各位空戰英雄再創造歷史！



軟體世界
龍冠科技有限公司

Dynamix

代理製作發行

鋼圈字

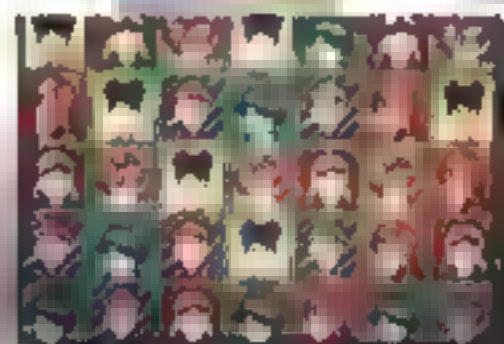
THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS



顯示 / 約 640 x 480 高解析畫面

提供最上等的各類滑鼠鍵盤

優美的音樂陪您輕鬆玩樂遊



茲辰資訊有限公司
 OZ INFORMATION,LTD.

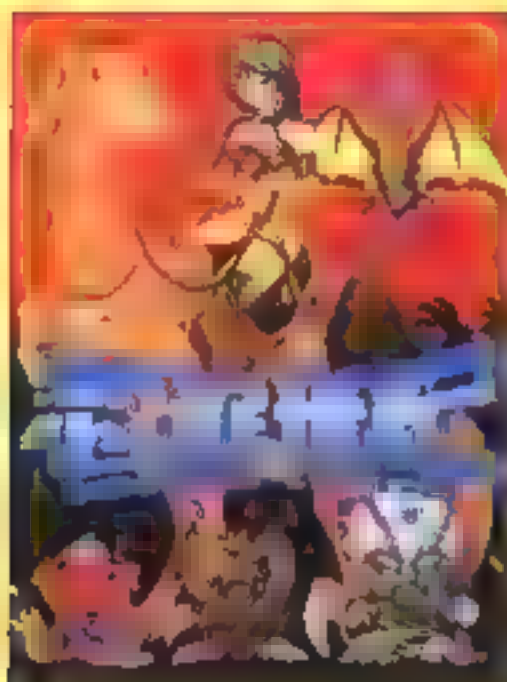
台北市中區北門路2段2巷2號四樓之一
TEL:02-567-6898 FAX:02-511-8016



精評

精訊資訊有限公司
KINGFORMATION CO., LTD.

台北市杭州南路 一段 70 巷 6 號
TEL: 02-3951420



育創。是魚雷在之平戰戰略遊戲。

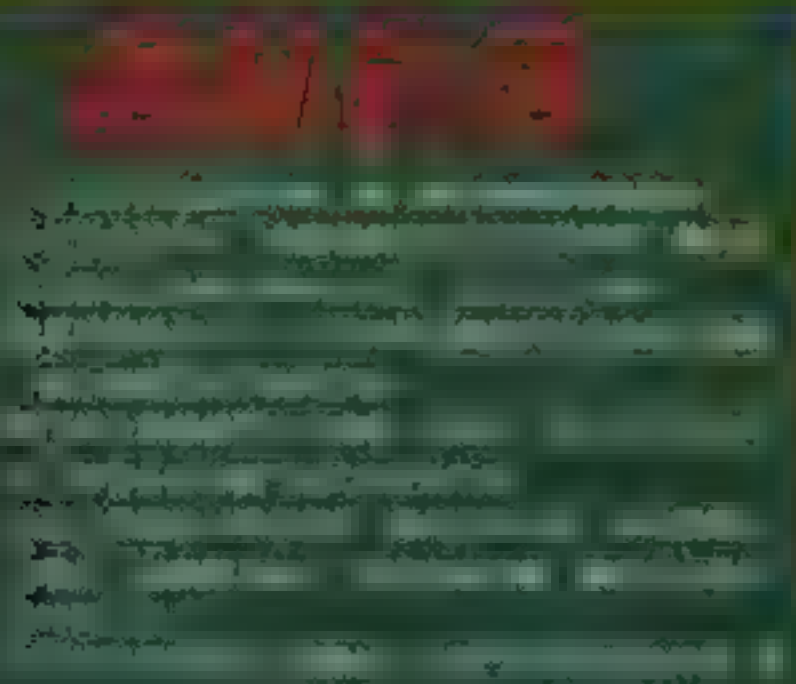
支援有跟學生隨便容易上手。

敵我雙方50種不同部隊，場在熱鬧戰場為人。

●獨特之飛龍進化系統，「培育」出個人特色之飛龍軍團。

●全動畫式作戰方式，帶給你趣，

有效逼真，極具震撼性，2. 錯過！



● 攻擊千變萬化出敵意料！● 3D特效從遠至近月，地方動靜，最會關心你特為放上萬分的心意！



●超越尋常遊戲的獨特三度空間特效，即時快戰鬥，真實、震撼的影音效果及緊張刺激的高級音樂，帶給你全新的遊戲體驗！

●獨特視角式三度空間遊戲的新體驗，配合上閃光特效效果，將你的遊戲帶你進入一個全新的世界！

●自創的圖系統與先進的遊戲引擎，讓你自由出擊，能提供更多地圖、地圖特效等項，甚至可在地圖中自由放大地圖，以適應

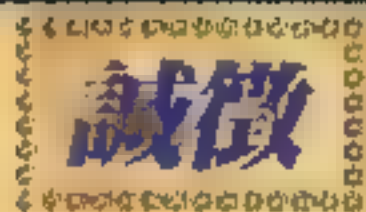
遊戲！

●七種不同的戰場，數十個特殊地形，遊戲中將以強大的火力及特殊的武器效果助您走過重重關卡！

●高速度快的地圖，海陸空戰的大戰，壯麗的背景及機關重重的戰場，等待著你的大顯身手！

●支援1次快機系統，可在遊戲上同時多人進行多人模式或多人模式不同位同伴可變換武器，亦可互相協助，在戰場世界中戰勝一場場的生存遊戲！

●遊戲將提供1、2、3、4種選擇功能，亦可使用CAM及MOUSE遊戲對戰！亦可選擇最方式將遊戲略手冊寄給



●遊戲程式設計師：擅C語言及ASSEMBLY，有遊戲製作經驗更佳。

●遊戲美術造型設計及繪圖師，有無經驗均可。

精在 02-191 2843 蔡先生

精訊資訊有限公司

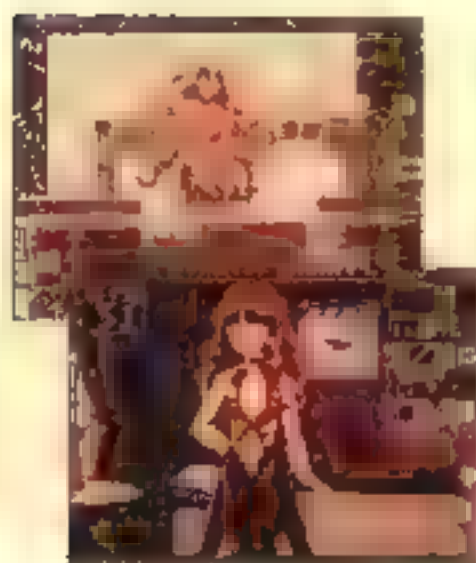


這是個星星所賜的孩子

這是個墮落的都市，天帝召來魔王率兵進攻這個城市。在這個瀕臨滅亡的時候，一名孤獨的勇者救了這個國家。

就在一個星光閃耀的夜晚，勇者被不知名的聲音引導到城外。在那裡，神賜予他一名純潔無瑕的小女孩……

就這樣，勇者在王城裡住了下來，開始他的第二人生。



多少的夢、多少的未來、 這就是新的人生……

「美少女夢工場2」遊戲中，你將扮演父親的角色，教育上天所賜的女兒三年。在她十歲到十八歲的這三年間，你的教育將會影響到她的未來。想要看到怎樣的未來，就要看你如何的去教育她，而你的女兒是否能夠完成你的夢？



設計開發

GAINIX

中文化發行

精訊資訊

PRINCESS MAKER 2

美少女夢工場 II

TEL (02)395-1421 FAX (02)394-3932

© 1993, 1994 GAINIX INFORMATION

第二次世界大戰，是人類歷史上規模最大、最殘酷的戰爭。在第二次世界大戰期間，德國、日本、美國、英國、蘇聯、法國、中國等國家，為了爭奪歐洲、亞洲、非洲、大洋洲、美洲、澳洲、南極洲等地區的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。在歐洲戰場上，德國、法國、英國、蘇聯、美國等國家，為了爭奪歐洲的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。在亞洲戰場上，日本、美國、英國、中國等國家，為了爭奪亞洲的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。在非洲戰場上，德國、英國、法國、蘇聯、美國等國家，為了爭奪非洲的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。在南極洲戰場上，德國、英國、法國、蘇聯、美國等國家，為了爭奪南極洲的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。在歐洲戰場上，德國、法國、英國、蘇聯、美國等國家，為了爭奪歐洲的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。在亞洲戰場上，日本、美國、英國、中國等國家，為了爭奪亞洲的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。在非洲戰場上，德國、英國、法國、蘇聯、美國等國家，為了爭奪非洲的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。在南極洲戰場上，德國、英國、法國、蘇聯、美國等國家，為了爭奪南極洲的領土和資源，展開了激烈的爭鬥。



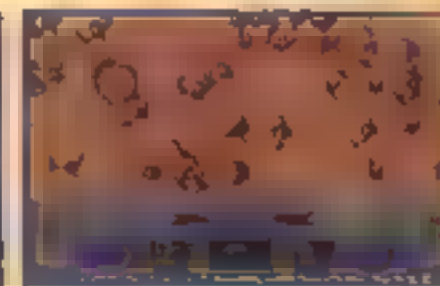
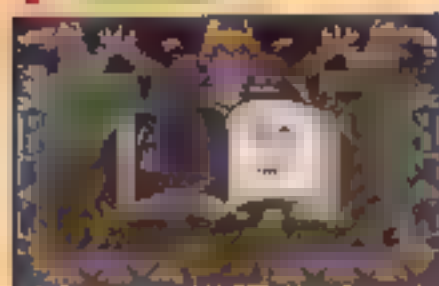
歐洲的命運，就在你手中！



經過戰火連綿的淬煉，走過內憂外患的煎熬，

嚐過天災人禍的艱辛，你夢中的帝國，誕生！

夢幻帝國

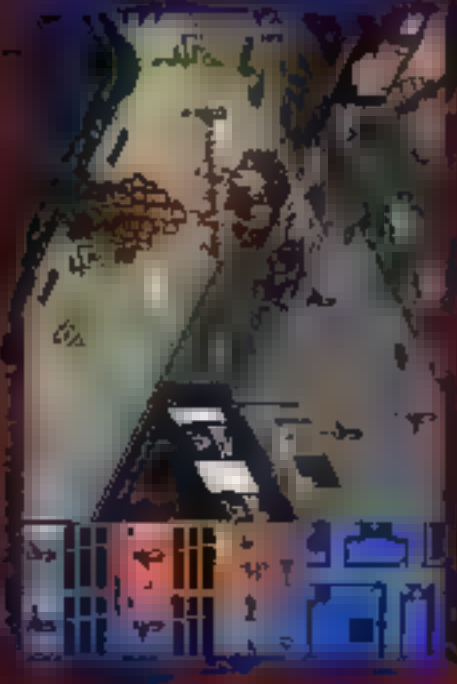


- 你就是建國者！遊戲目的是靠著不斷締結盟約，外交上能屈能伸，訓練軍隊和國內的巫師、牧師，再以強橫風格擊倒其他強敵，並征服98個不同地域，創立你夢裡的國度。
- 遊戲方式有兩種！分為戰役(Campaign)及劇情(Scenario)，「戰役」讓玩者由最低等級開始奮鬥，體會從「零」到「有」的感覺。「劇情」可深入不同歷史或假設情況，讓玩者學習適應。你可以自行創造最多5名人物，或選用電腦預設的人物。對手可為電腦或人類，至多4名，你可從20名預設對手中挑出你想征服的。
- 面對不同種族的交流！和你打交道的有人類、穴居巨人、矮人、精靈，甚至不死一族。
- 掌控不同軍權並擴展武力、訓練精兵。
- 以審美眼光築城設堡、建設家園。
- 提供即時戰鬥、優秀戰術戰略應用！戰鬥時螢幕出現大幅戰術地圖供你運籌帷幄。

Dungeons & Dragons
FANTASY
EMPIRES



軟體世界
發行商



街上，有人在等你！

他們來意不善，拼命到底！



生化科技的進步，為人們帶來了無窮的福利。而這也促成操控生化技術的各大企業間彼此
的明爭暗鬥。

當你的小公司成立，你就決定一家獨大！
併吞、非法獲得，不惜以生化改造人和強勁
火力迎向對手派出的彪形硬漢。

你害不下別人，別人也發展出更厲害的電腦
程式企圖壓制日益膨脹（？）的你！

未來的人類將由誰控制？未來的世界又會舉
行你訂下的生存規則嗎？看誰打得贏了！



華夏世界
獨家代理發行
華夏世界有限公司



華夏世界
獨家代理發行
華夏世界有限公司

極道狂潮

倚天屠龍記

武林至尊

號令天下

倚天不出

金盾

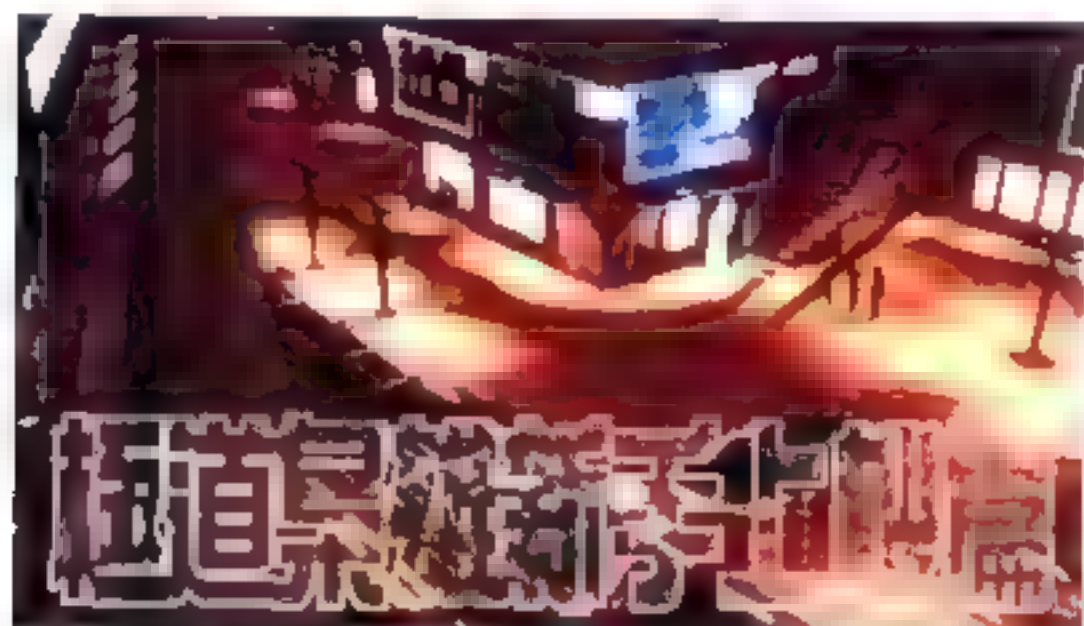


軟體世界
智冠科技股份有限公司
製作發行

寶刀屠龍
莫敢不從
誰與爭鋒



*CD-ROM(光碟版)和PC版同時同價推出



在被黑道組織主宰的未來世界中，只有武力才是唯一的真理。身為某一黑道組織主宰的頭兒，你當然要想方設法把其

他的人從你的地盤趕出去，不但要縮小敵人的勢力範圍，如果能讓敵人從地球上消失，那是最好不過的。所以暗殺、圍攻、掃蕩就是家常便飯了。不過想當老大可不簡單，雖然不至於需要十八般武藝樣樣精通；但是下面幾招不會，連性命



都難保，更別說是稱雄於世界了。且看我為您慢慢道來吧！

一、要有花錢的哲學

遊戲開始時的經費有限，所以如何以有限的金錢獲得最大的收益，就是最主要的課題。要買武器呢？還是要研究呢



？買身體的零件來增加防禦力是不是更好呢？這就要看您的智慧了。不過筆者認為買生財器具（感化器）應列為第一優先，而研究武器列為第二，其他的則較次要。比較強的武器可以讓您如入無人之地，輕鬆地完成

任務，也降低了防禦的必要性。有句話不是說「攻擊是最佳的防禦」嗎？如果更換好一點的身體零件，買些醫療卡將這些也是增資之計。不過身體零件的研發可別落後武器太多，否則會大大地影響生化人的移動速度。

二、認清任務的內容

在執行任務之前，都會有一段任務簡報可別忽略了，否則可是會過不了關的。常常有玩家跳過簡報不看；結果不是將要保護的人殺死了，就是將要暗殺的對象感化了。甚至連原本要暗殺的對象都快逃走了。還有空「逛大街」。在這裡筆者有個建議：如果您沒有耐性看完整個簡報的話，也應該看看簡報的最後一段。最後一段通常都會將主要任務以〈〉表示出來。另外，遊戲中在生化人的狀態表下方也會以閃爍的方式告訴你目前的任務。



三、了解武器的性能



武器的種類雖多，但是常用的只有二、四種，而且威力相差甚大；如果不了解武器的性能，無異是自尋死路。M1 NIGUN可以說是最常使用的武器了，因為它的價格、型、威力也不錯，可以說是滿、齊的武器。雷射槍、說是最高級的武器，射程相當遠，而且可以輕易摧毀裝甲車輛或殺死躲在房中的人；缺點是價格稍

高，且彈藥不多。Gauss Gun則是最「高貴」的武器，可以造成敵人巨幅減效果，而且還可以看到敵人全身起火燃燒。



如果有寶斯卡還會傳出清楚的哀嚎聲；不過彈藥大約只有五發，且奇貴無比，所以最好還是省着用吧！長距離步槍的射程雖然所有武器中最遠的，但每次射擊都只有「半發」，而且對敵人化生人造成重人的殺傷效果；所以如果不是要射殺高塔上的警衛或是進行遠距離激戰，最好還是把它束諸高閣吧！定時炸彈則是相當命定的產品。雖然它的爆炸範圍相當大，而且威力也不小；但是卻以難準使用時機，所以造成的傷害沒有限，最好還是不要買這堆有大無用的東西。倒是敵人的生化人所留下的炸彈可以撿回來賣個好價錢。



四、善用地形效果



建造英雄不但畫面精緻，地形也做得滿真實的，所以最輕鬆的過關方法，要過於善用地形效果了。看過凱文科斯納主演的《誰殺了甘迺迪》嗎？你有没有注意到片中的狙擊手

大多躲在那裡呢？答案是高樓。站在制高點上，除了可以

有較大的視野，而且俯射也可以比仰射更有射程上的優勢，所以，任務開始後第一件要

做的事情就是

找尋「高地」

，不論是屋頂

樓梯、走廊

、陽台或平台，只要比敵人高些的地方就可以了。當然，可以高些多是愈好的。要是任務一開始你的位置就已經在樓上，那是再好不過的了，只要稍稍移動一下你的生化人讓他們靠在欄杆上，就可以仰天長嘯，看著敵人一個一個前來「赴死」。有此經驗後，經過高地可要左右觀望一下，查看是否有敵人或警衛埋伏在上面，否則遺過奇貨可是要付出相當大的代價。

五、獵殺敵人，壯大自己

由於經費有限，光靠完成任務所獲得的酬勞似乎是不太夠用的。適時地扮演拾荒者將被你做掉的敵人身上的裝備的武器撿回來，可以說是解決財務危機的好方法；此外，有時也可以縮減武器研發的時間，

不管是「舉兩得」。敵人的生化人或警衛身上所配備的武器通常都和你同一級，或者僅比你差一級；另外警衛身上好像都只有帶戰彈槍（SHOTGUN）而已。如果非必要，儘量不要使用雷射槍或 Gauss Gun 這種燃燒性的武器，以免敵人化為灰燼而得不到他們身上的武器。MINIGUN 火力應該就足以壓制敵人，而且在幹掉敵人後也



能從地上取得他們的武器；所以，MINIGUN 應該是最高當的選擇。敵人的生化人所留下來的武器中，最值錢的大概就是定時炸彈了。所以出任務的時候身上不要帶太多東西。如果一個生化人身上留三個空位，四個生化人就有十二個空位，出一趟任務要是能撿到四個定時炸彈回來就賺翻了，如果再加八支 MINIGUN，簡直是「即死了」！

好好，現在你已經學會了當老大的基本技巧了，不過新穎世界是一條漫長的道路，繼續加油吧！



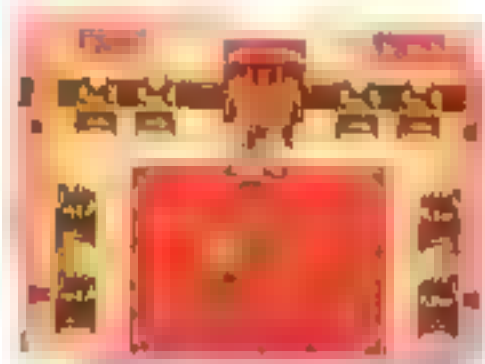
／廖奇建

軒轅劍

下

平陽城、軒轅幫的

話說到平陽城後，一行人就繼續進城。剛進城時，就知道了平陽城裡，都非常仰賴軒轅幫的保護。還聽說軒轅幫的幫主——江長風的手中握有把「軒轅劍」，使妖魔們不敢輕舉妄動，所以平陽城的居民才得以平安度日。而且幫主的



身手亦是不凡。

四人一路來到軒轅幫總廟內堂，拜見幫主之後，聽幫主說起，要幫主原來幫主的女兒即是江如紅。

江如紅為了保護平陽城，竟設下陷阱，闖進軒轅幫幫主的女兒——江如紅，企圖以江如紅性命要脅幫主放棄與妖魔的對抗，以為能此...

但是江幫主為顧全大局，忍痛拒絕了妖魔的威脅，並對從此幫主夫妻就不知愛女的下落了，幫主夫人只好整日以淚洗面，好不傷心！

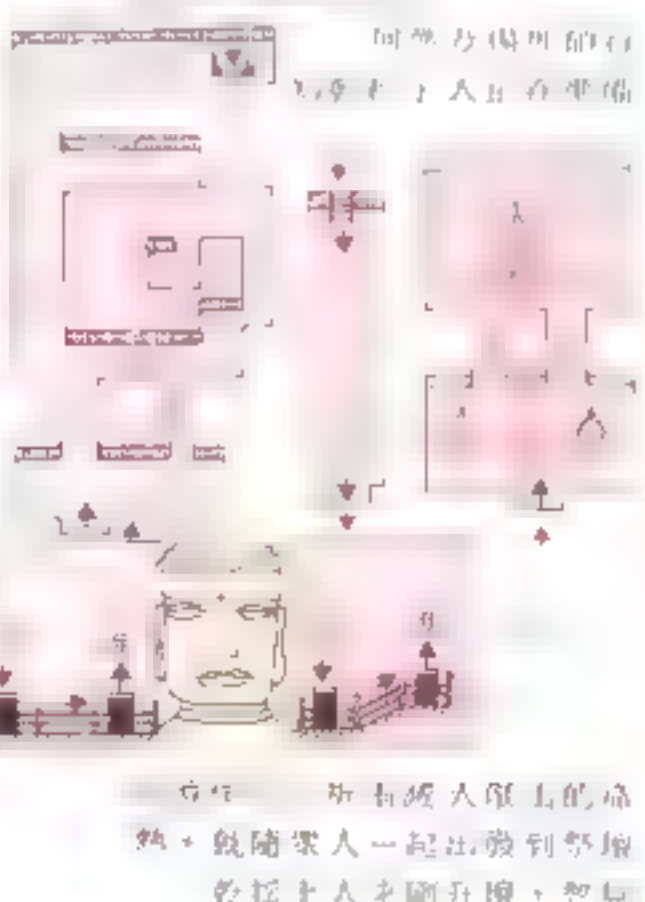
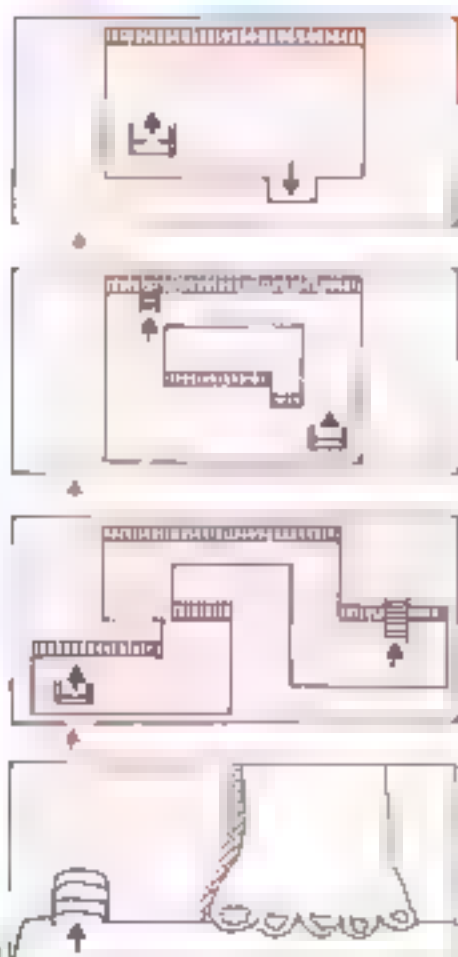
如今骨肉終歸團圓，幫主夫人也才鬆了一口氣。

如紅還將她被抓走之後的經過，直敘為排在同塔上，幾年來「有一個人體摩好以時而出現地海打她，並且...

突然江如紅變得怪怪的，周身透出紅光，正如紅雲妖女一般射出光箭，在那個...

江如紅隨後也跟著各個...

等、會兒，軒轅幫請來...



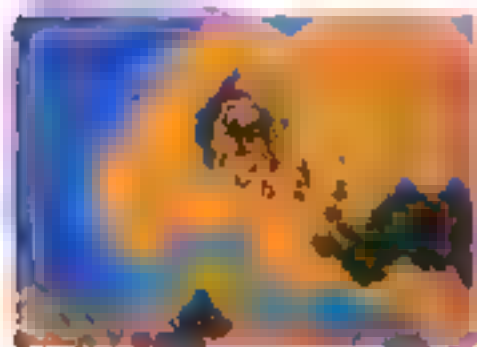
江如紅隨後也跟著各個...

人鳳凰在整層附近現身，並想攻擊乾松上人，於是衆人也和妖靈打成一片。人鳳凰攻擊完乾松上人，怪又漸漸離開了。

在欠軒頓幫的幫家被人鳳凰摧殘過半，元氣大傷。

衆人強忍心中悲痛，將乾松上人的遺體交給了何樂等人，並告知何樂一行人如想救古月聖，可以去找佛祖舍利子，使有神妖垂憐白狐和舍利子合體。

大佛、大禹地下水道



大佛內的埋中有大蛇



何樂和楊坤確測問幫主山

何樂和楊坤確測問幫主山，在平陽城的左方有座大佛。

山內有收藏舍利子的傳聞，不過大佛山內危機重重，早淪為「魔窟」。

正如紅魔衆知道古月聖爲了自己而死，也堅持要爲救古月聖出一份力量。一行人來到大佛內搜查，最後找到了舍利子。

何樂拿出舍利子，施在神妖靈中的白狐屍體上，終於使古月聖復活了！

佛、妖、聖、魔，生後頭頂了一些事情。他說他雖然在香中世界遇到了臺中仙，但他懷疑臺中仙有其他目的。

自從來到平陽城發生了許多事，大家也管不得這許多。



只有走一步算一步了！

先依古月聖所述，找到平陽城右方的大禹地下水道，並開動了機關，就可魔迎大敵！

《秘密大公開》

1 看到大地圖上的河水改道處，就回到平陽城上找幫主幫主會這一步，系統，此路。

2 在大佛內指上，取內部。

3 佛、妖、聖、魔，生後頭頂了一些事情。他說他雖然在香中世界遇到了臺中仙，但他懷疑臺中仙有其他目的。

命令、控制



大佛山

進入一部，上一步，景色千篇一律，叫人十分容易迷路，反反覆覆的尋找，終於找到一個大魔！



▲是笑符主力的效果

何然：「你就是大嶽山的妖魔首領？」

巴蛇：「哼！你一行人就是叫河水改道、燒燬大嶽山熔岩的人吧！」

江如紅：「好狂傲的妖魔！何然大哥！我們不必跟它多說，看它的打扮，它就是傳說中的惡神了！」

巴蛇：「好聰慧的小姑娘！……看來你在塔上時，被人嘔吐酸水的不是嗎！哈！哈！哈！王長風，這個冥頑不靈的老頑固，死了沒呀？！」

江如紅：「原來這些歹毒的技倆，果真是你在幕後主使的，納命來！」

巴蛇：「唉喲！我好怕耶！哈！哈！哈！」

江如紅：「你……」

何然：「無恥妖魔！徒逞口舌之利，你作惡多端，今人就叫你命喪黃泉！」

巴蛇：「哈！哈！哈！不自量力的小蠻娘……」

何然們還要再和大魔王唇槍舌劍，此時壺中仙突然出現說：「巴蛇，你難道忘了女媧神昇天前的囑咐嗎？」

巴蛇：「我豈忘！但是人類正在計畫消滅異己的陰謀，我不能坐視妖魔族的末日來到！如果不是我率領壺中的妖魔和人類相抗衡！妖魔早已被他們殘殺的一隻不剩了！」

壺中仙：你也是妖魔族，你應該也為妖魔族的延續盡一份力！更何況，你不也常說人類是既愚蠢又自私，動輒背信忘義的嗎？為何要幫助他們？

原本我還在猜，單憑這些人，哪來的能耐去開啓上古機關，叫河水改道？原來果真是你！」

壺中仙：「我是爲了拯救天下蒼生，超脫出紛亂的世間！」

巴蛇：「哈！哈！哈！你除了你那個小壺，你能管得了誰？再說，你根本就無法離開煉妖壺二尺遠，而且你連同妖魔族都拯救不了！天下蒼生！你何干？你那一套拿去騙騙小孩罷，或許有用，少在我面前賣乖了！」

也不知壺中仙是被巴蛇說中心事，還是真認爲巴蛇無可救藥，壺中仙大叫著何然快救救巴蛇，爲民除害！

巴蛇也是女媧神的手下，除了軒轅劍主手中的軒轅劍，還沒有什麼可讓他害怕的，偏區幾個年輕人怎會看在他眼裡。

巴蛇就叫大鳳凰出來，和何然等戰鬥。看樣子除非打敗大鳳凰，巴蛇才會親自動手了！

打敗了大鳳凰，主角們和巴蛇對上！不虧是大魔王，何然等九牛二虎之力才打敗了巴蛇，沒想到——巴蛇還有家！



▲好巨大的魔王！

等到終於打敗了巴蛇，大家還以爲自己在夢中！

壺中仙又再次出現告訴何然一行人：「恭喜你們除掉巴蛇！但各地還有妖魔亂竄擾民，如果思真正求得天下太平，你們必須將煉妖壺帶至崑崙仙境，裡面有一座大鼎，那是當初女媧創造出人類及妖魔的地方，擁有很強的力量。只有將

我及煉妖壺扔進大鼎，我才能發揮所有力量，將所有的妖魔收進壺中！」

壺中仙並告知何然——崑崙仙境的入口就藏在巨樹裡的連木法師那裡，連木法師當初受女媧之令，除非有人帶著祝肉、金烏鏡、月宮琴及雕像四寶，才能開啓入口。而這四寶藏在四座高塔，由四個強大的妖魔看護著，必須先往東北方經過「極道」，再往北通過「風穴」，才能到達四座塔所在位置！壺中仙並告訴何然，此後這段旅程會很辛苦，不勉強大家去冒險——說……說……說……仲妖壺了！

此間大事已了，主角一行人打算繼續依著壺中仙指引的訊息到崑崙仙境去。

原本衆人不欲江如紅同行，因江如紅才剛和父母承認又戰事離開，恐怕不妥！

不料江如紅堅持要跟，衆人無可奈何，只有先回去向幫主告辭了！

主角們回到軒轅幫瞭解告知幫主決定繼續旅行，江長風在得知衆人的抉擇後，卻又說出了一個秘密——當初妖魔陣亡的屍體，其實就是要把軒轅劍交給它們！其實這劍是……假的。如果有真正的軒轅劍，能夠拿出來掃蕩剩餘的妖魔，才能真正使得天下太平。

幫主於是要求衆人，在旅程中順便找尋真正的軒轅劍及軒轅俠士下落？

主角一行人才剛剛下了吊橋，又揹負起新的使命，繼續旅程。

《秘密大公開》

▲大嶽山裡可得到妖人、食心草、定身符、柳葉刀、蘋果、祭天符、踏腳符、乾糧、劍、劍鞘、劍、劍、劍、劍、金子、鎮魂符、山神、祭誓符、土地神符。



壺中世界地圖

人獸交接處，壺中世界與異域村

辭別幫主，來到位於大地圖的東北方的野外客棧，據幫主說此處關有棧道可通往長春嶺！



棧道客棧

棧道入口本來有軒轅幫的人在此地看守，他得到幫主的命令後，便讓何然等過去。

在此間的野外客棧裡會聽到有關夢洞村的傳說，原來那就是古月聖從小長大的村子！大家雖想陪古月聖回去夢洞村探望，但夢洞村就像傳說中的桃花源一樣，竟是無跡可尋無法到達。

眾人來到棧道上，遇到了先前打敗的蛇龜，蛇龜十分狂傲……並說牠在此已吃了不少過路人及過路妖魔，存了不少力量，何然一行人這次絕對不是他的對手。

雙方開打，打的差不多時，蛇龜發現何然一行人也要強，自己難以支撐，便咬住何然往瀑布上掉落。正如蛇龜所說，驚呼出聲也無濟於事了！

何然醒來時，發現自己站在草地上，看見另一個自己就躺在旁邊，搞不清楚發生了什麼事？檢查身上空無一物，煉妖壺也不見了。突然想起他與蛇龜一起落下瀑布，想來這裡該是瀑布底下！何然四處逛了逛，發現「遠方有一棟房子」裡面有一個看起來很像壺中仙的老人。

何然：「你不是壺中仙嗎？」

壺中仙：「何然！你怎麼也進來壺中了？」

何然：「我只記得之前在

棧道和蛇龜對打，蛇龜敵不住，就咬住我跳下瀑布，等我醒來後就已在池壩中！我還看到另一個自己躺在地上，身上的煉妖壺也不見了！」

壺中仙：「…想必你從前被蛇龜咬住掉下懸崖後，蛇龜拿走煉妖壺就將你收進壺中，所以你才會在這兒出現！…不好！你現在只剩下靈魂在游蕩，如果肉體被奪走，就糟了！我們快去收好肉體！」

何然把壺中仙去找自己的身體時，發現

何然：「唉呀！我的身體不見了！」

壺中仙：「這下真麻煩了，壺中世界有很多妖魔是被你打敗收進煉妖壺的，一定是妖魔想報復，奪走了你的肉體！你沒有卡體連我都不知道幫助你出煉妖壺！我們先到小屋再想辦法！」

失去了肉體的何然整副苦臉的和壺中仙在小屋裡討論著對策。

壺中仙：「你必須以你自己的力量去找回肉體，我不能干涉這件事……。被你打敗收進煉妖壺的妖魔都聚集在南方，我就幫忙在地圖上開一條向南的通路。你就循著這條路，去尋回你的卡體吧！」

何然在煉妖壺世界中，可以看到很多奇事，壺中佈置稀奇古怪，森林中擺家具，又有好幾層空間，進房子又到外面，和壺中世界的居民交談，會越弄越迷惘。

何然辛辛苦苦的四處奔波，總算找到了自己的身體，卻看到身體被妖魔佔據！

何然：「妖魔，把身體還我！」

妖魔：「不還就是不還，在外面時，你可凶了！打打殺殺的，還把我一行人這些妖魔，使來喚去！」

何然：「我也並不願意，老是這樣打打殺殺！只是你們這些妖魔欺人太甚，每每逼得我不得不自殺過殺！」

妖魔：「找呀！如果不是你們人類，把我們妖魔逼得走投無路！我們為什麼要去和你們人類爭奪地盤！」

何然：「如果真是如你所言，為什麼你們不能好好和人類談，非要殺害那些無辜的人呢？」

妖魔：「人類只要一見到非我族類的人，就認爲必有一戰，根本就不會去信任妖魔！你用不着跟我鬥！反正我已得到你的肉體，外貌上和人類（才對妖魔有用）！妖魔更可以利用這機會，懲辱人類，報一箭之仇！真痛快！」

何然：「你不可以如此做！借用別人的身體，卻行傷天害理的事！我不能允許！」

妖魔：「你不過也是個欺世虛名的傢伙。沒有實力，才會口口聲聲公理正義！有本事你就打贏我，拿回你的肉體呀！不然休想我會還你！」

何然：「我不會跟你鬥，你還是會自己了！」

妖魔：「嘿，沒錯，

這個佔據何然肉體的妖魔還相當的偏激，如果何然不能打贏它，不知它還會利用何然的肉體做出什麼事？

何然嘗試去體諒它，何然去找壺中仙，壺中仙指點出北方的路可以出壺中世界。

穿越洞穴，何然來到一個安寧的鄉村，原來此處就是「夢洞村」，村莊的人對何然的到來，非常友善。

在村的北方有左右兩個洞穴，左邊是倉庫，右邊是神仙隱居的地方。何然就是由左邊洞穴進來的。

進入右方洞穴中可看到一個神仙，神仙看到何然就說出

一些令人吃驚的話——

仙人：「噢！整個村子都已被蛟龍吸入煉妖壺中，你怎麼會出現在這兒？」

何然：「我也被蛟龍丟進煉妖壺裡，才剛從壺中世界出來，怎麼會還在煉妖壺中呢？」

仙人：「沒有用的！事實上蛟龍成功的把夢洞村全部吸入煉妖壺中，因為有我的法術保護所以那些村民什麼也不知道。倒是壺中仙是比較能受邪惡的妖神，牠會變身持有煉妖壺的人盡量使用煉妖壺，最後還會吸光煉妖壺內的眾生，最後變成自己的力量。」

何然：「如果你說的是真的，那麼壺中仙並不擅長使用煉妖壺，蛟龍又是如何會使用煉妖壺的呢？」

仙人：「蛟龍以前就是被關在煉妖壺中的妖魔，所以知道煉妖壺的用法。正因為如此，壺中仙害怕蛟龍會把壺中眾生吃掉，最後自己什麼都得不到！」

何然：「……那麼現在要怎樣才可出得去煉妖壺呢？」

仙人：「可惜巴蛇已死，不然向巴蛇求救就能出去了，

何然：「巴蛇不是，夢洞村嗎？怎麼又是夢洞村？」

仙人：「這全是誤會！巴蛇原是看守煉妖壺的非妖非神。如果不是因近年來人類的軒轅幫氣勢高漲，幾乎消滅了大半妖魔道眾，讓巴蛇覺得人類和妖魔之間的平衡會被破壞，牠也不會放出關在壺中的上古妖魔，去對付軒轅幫。如果牠逃出煉妖壺，唯今之計除了殺掉壺中仙，破壞煉妖壺，外就沒有別的法子了！」

何然：「……」

仙人：「別猶豫了，快去殺死壺中仙吧！」

何然：「……」

何然此時如同墜入十里迷

霧之中，只有回去找壺中仙了。

何然：「壺中仙……我……我已經不知道……你真的是爲了……」

壺中仙：「是誰在跟你胡說八道？」

何然：「我在北方的洞口，遇到一位神仙，牠還告訴我必須殺死你，才能逃出煉妖壺！」

壺中仙：「你一定是上了蛟龍的當了！神仙怎麼可能被蛟龍所迷惑了！那一定是蛟龍的假扮仙人，因爲我一直和蛟龍叫反調，害它不能隨心所欲的使用煉妖壺。所以蛟龍想不費吹灰之力，就你的手段殺了我，能——」

如果他不相信！我施法讓那假扮的仙人，現出原形，你可以去驗證我的話是否正確！」

何然：「……或許你是對的，我還有……」

何然再跑一跑，到仙人出現時，壺中仙施法讓蛟龍現出原形。

蛟龍：「哈！哈！哈！被你識破了又如何！」

和蛟龍戰鬥完，陣入旋地轉，何然站在夢洞村的村內。何然懷疑自己是否已離開煉妖壺就又去蛟龍假扮成仙人的地方看個究竟，竟然又有一個神仙，原來這神仙還是古月尊的師父哩！

神仙：「……！都是因爲蛟龍已經把夢洞村吸入煉妖壺內。而蛟龍又趁我爲了抵擋煉妖壺的法力，維持村內不受壺中世界的影響，乾耗在這兒動彈不得時，假扮我的模樣去欺騙你，你才會誤會！」

若非你殺死了蛟龍，我無法把夢洞村脫離煉妖壺，帶回此處。你不但解救了這個村子，還是我的救命恩人啊！……你的好友焦急的在找你，我

就送你去與朋友相見吧！後會有期了！」

神仙說完話就施法將何然傳送至棧道中間外還在恍惚時，江如紅已經跑來了。

江如紅：「何然大哥，我就知道你沒死，總算找到你了！你讓我一行人擔心死了！」

古月聖：「總算沒事了！你發生了什麼事？」

何然：「我到煉妖壺中經歷了一段奇幻之旅，還遇到了你的師父，是他把我送來與你們會面的！」

古月聖：「師父！他老人家還好吧？」

何然：「很好！他老人家還要我傳話給你說：『師父很欣慰，你做的事師傅的都知道。』還叫你好好照顧自己！」

古月聖：「……師父，我會的！」

江如紅：「還有呢？你失蹤了這麼多天還遇到了些什麼事？」

何然：「這些事說來話長，以後再慢慢告訴你們。楊坤碩大哥呢？怎麼沒見到他！」

古月聖：「楊坤碩他和你們找了你許多天後，被軒轅幫邀請一起去攻打妖魔的另一個巢穴了！這一陣子，我們找你找得幾乎都死心了。還好是江如紅堅持再試一試，所以我才陪她來這兒，沒想到真找到你了！」

江如紅：「幸好大哥沒怎麼樣，我就說古人自有天相，人是不會這麼早死的，還是我說對了吧！」

何然：「是，姑娘我們可以走了吧！」

江如紅：「嗯，走吧！」

《秘密大公開》.....

1. 在赤土世界可得到嘉年、怒雲符、威靈符、乾月果、避瘟符、解瘟藥、藥丹、百面摩竹、返命丹、鼓傷符、神聖單

疾靈符、神聖結、酒、金戒指、鐵蛋。

長春鎮、大禹遺跡、伏魔劍派

從大破大旗山起，就有許多江湖人士和妖魔是為搶何然身，煉妖壺而來。忙於應付這些敵人使何然一行人增加不少經驗。往後遇到的戰鬥以人類居多。妖魔勢力已經大大減弱。有時候何然一行人還會遇到一個很有氣勢的人拿著寶劍向何然殺來，但他幾乎砍不傷主角們，主角們也傷不了他。但兩三回合後他就會消失。

何然自從出了煉妖壺，直感覺古月聖心事重重，終於在各種惡役時，就找了個機會和古月聖聊起來。

何然：「古月聖大哥，自從這次相識後，我經常看到你悶悶不樂的，到底是發生了什麼事？」

古月聖：「我……你知不知道我為什麼會跟著你們歷行這麼多地方？」

何然：「你一直沒有明說，我也就不好意思過問了！」

古月聖：「……其實我還在野味裏時看到江如紅，對她一見鍾情才跟著臉皮跟著你們，但是……」

何然：「難怪你總是跟著江如紅，原來是因為這樣！然後呢？」

古月聖：「……你知道嗎？江如紅對你有特別的感情。尤其是這次你替下曼布，她一急之下也要跟著跳，幸好我及時察覺，拉住她。……這段日子在沒找到你之前，她難過的連哭都哭不出來。……後來我一直找不到你的下落時，我和楊坤碩都已經死心了，她還堅持不肯放棄，拼命在想辦法。我拗不過她的請求，才再陪她來找最

後一次，幸好真的就找到你了！」

何然：「……」

古月聖：「我原本是狐精，本來就不可能和人類結為夫妻。尤其上次死而復活，與舍利子的合體使我脫離了畜牲之形，所以我現在已經看開了不少。」

我希望你不要辜負她！」

何然：「這……」

古月聖：「……」

何然：「你說得確實有道理，尤其這次我經過了煉妖壺的夢中世界，這才知道原來很多的事情並非是理所當然的。仔細想想人和妖魔其實都是生活在大地上的種族，為什麼會變成令人這種生人死人的局面呢？」

古月聖：「……或許有一天我們會了解吧！」

話說何然一行人來到長春鎮上，聽說東北有個伏魔劍派的雷澤塔，這個伏魔劍派向來不過問外界，他們只在中山自修武術及法術，聽說他們自古以來掌管著高仙境的秘密。

西北的風穴是通往武嶺城的要道。但是風穴近日正在起風，都一通行。



▲赤土世界一景

而東方的山中最有一大禹遺跡，聽說裡面住滿化民，軒轅幫聚集了各路英雄好漢去圍剿，楊坤碩也是其中之一。

「化民」，據說擁有與人差不多的智慧，但壽命很短，出生後十年結廬，七年生靈，一週夜死。



藍色上三角▲	上樓
黃色下三角▲	下樓
紅色圓角形	傳送點
白色之角	出口



大禹遺跡地圖

何然一行人先來到大禹地下水道。聽守在水道外的軒轅幫幫衆人說，楊坤碩和軒轅幫的護法——武氏兄弟已經在裡面了。武氏兄弟還叫其他人都守在水道入口等著截殺逃出的妖魔，所以現在水道內到底發生了什麼事大家都不知道？

一進入大禹遺跡中，就感覺整個水道的結構比往常看到的都大，有幽室和許多化民屍首。何然、江如紅和古月聖越深入水道中越覺得悲哀，開始可憐起化民了。

走著走著在前方遇到了楊坤碩，卻發現他已經受傷了。古月聖用醫術治療好楊坤碩。聽楊坤碩說他本來以為這是邪惡的妖魔住所，但看見這兒都是些老弱婦孺也下不了手。但武氏兄弟認為新華要除根，見到妖魔就殺。楊坤碩覺得這樣已經是單方面屠殺弱小，不像俠客的行徑，便阻止武氏兄弟。武氏兄弟卻提醒他，大家都是為繼承幫主資格而來的。楊坤碩心裡感到很愧疚，他為了爭這個名份已經有點入魔。最後不得已，他便與武氏兄弟對上，可惜他雜念太多以致於分心被打敗。

再往下層走去遇到武氏兄弟，武氏兄弟看到何然一行人出現感到很驚訝，也很瞧不起主角們。何然對武氏兄弟的行為感到憤怒，便與他們打起來。打敗武氏兄弟後，大家心裡都很不好受。

化民的族長又說了些話，更讓大家不知如何是好？

化民的族長：「謝謝你們！唉～自從統治妖魔的巴蛇死在人類手上後，妖魔就失去團結的力量。你們雖然像傳說中的妖魔族新領導人，不但擁有煉妖壺又有能力打敗軒轅幫的大將，希望你們一定要帶領我們抵抗人類！」

何然：「……」

何然：「我們也是人類，怎麼這些化民反而要我們領導他們，去對抗人類呢？」

古月聖：「…相傳巴蛇就是煉妖壺的守護者。大概是我使用煉妖壺救了他們，也難怪他們會誤會。」

何然：「……要是我們能找到讓妖魔和人類和平相處的方法就好了……」

江如紅：「何然大哥，先想想待會兒出去怎麼交待？武氏兄弟的死，我們可脫不了關係！」

何然：「……有實話實說了！」

江如紅：「你不要命了！胳膊肘往外彎，打死自家人，這可是很嚴重事情！說不定你

就真的會被人當做妖魔的接班人了！」

古月聖：「但是讓人知道武氏兄弟死在化民手上，以後也會有其他人來報仇的！」

楊坤碩：「我不後悔殺死武氏兄弟，有什麼問題我來承擔！」

何然：「楊坤碩大哥，殺死武氏兄弟，我也有份！不能讓你代我受罪！」

古月聖：「有兩全其美的法子就好了……」

江如紅：「最好讓人以為武氏兄弟死在我們進來以前，然後又能夠讓想報仇的人沒辦法再進來找化民的麻煩！」

何然：「……」

楊坤碩

：「……」

化民的族長：「看到恩人們這麼為難，我們也過意不去…因近年來人類的軒轅幫和妖魔制派一直幽來捕殺，

所以牛頭人帶領族中精英去攻打妖魔制派，族裡才會被武氏兄弟偷襲得逞…。既然人類這麼忌憚我們的存在，等牛頭人回來，入口將徹底封閉。我們要過自己的生活，不再與人類為難。

各人帶人商量了一下，可以告訴那些人類是我們殺了武氏兄弟！我們會讓入口消失，這樣就能兩全其美了！」

何然等感到很無奈，默默離開此地。

當何然等人匆匆趕到妖魔制派，想阻止牛頭人…

何然：「住手！」

牛頭人：「你們是誰！竟敢插手管我和妖魔制派的事！」

江如紅：「何然大哥，只要打贏牛頭人，他自然會回去。」

古月聖：「看來這牛頭人的脾氣可挺臭，也『有骨子』說了！」

打贏了牛頭人，牛頭人就使用法術跑掉了！

伏魔劍派家門剛把何然等人當成了大惡人，誰知半途又殺出一個程咬金，不分青紅皂白的就與何然一行人打起來。

原來那是伏魔劍派家門的女兒，只因生性魯莽，才誤把何然當成妖魔！不打不相識，何然和若吟霜彼此似乎有了好感。

武關正傳，何然一行人向伏魔劍派家門，提起此行的目的……

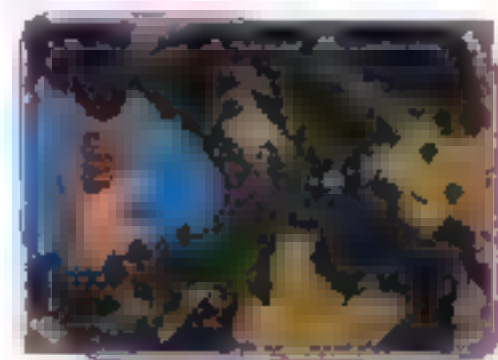
《秘密大公開》

1. 在武關廟如果幫一位老

婆婆去野外客棧找回兒子，老婆婆會教你招風雨火術。若是幫人娶得媳婦，通過風火後再回來探望這對小夫妻，會得到百節爆竹。鎮長家的窮酸書生會送你一本書。在客棧裡如果和酒徒相談甚歡會學到「回春」。

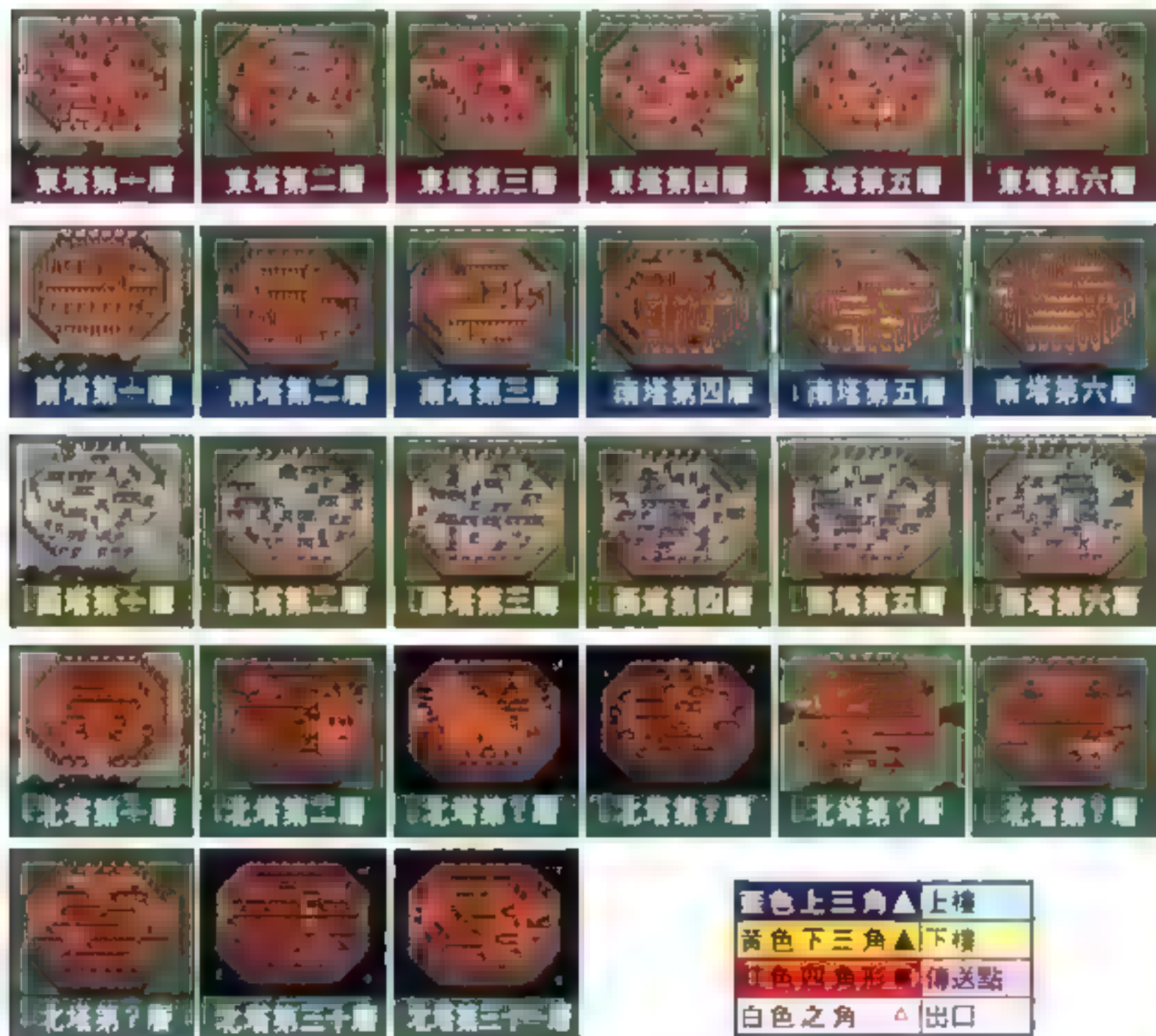
2. 化民成身的大禹遺跡內有龍手裏、五百兩銀子、開山斧、錫果、雞血石、護命護符、白五十兩銀子、白節爆竹、地脈血泉、土地神籤、傀儡、百年人參、風雲天、五十四、白兩、白兩、白兩、青兩花飾物、龍鞋、十兩銀子、神龍學。

3. 伏魔劍派？伏魔劍派？塔內有一千兩銀子、散水風輪符、還魂丹、神龍學、調查行像會得到麒麟。



上

4. 有零塔、半回生、白、每邊五兩理德、暗路、白、



救世聖主

完全攻略 (上)



○表示每一層的入口

☆表示每一層的出口

花園廢墟 (第一層)

Garden Ruins (Level 1)

○殺掉襲擊而來的 Boleth。



1 拾起醫療藥水。

2 拾起人頭杖。

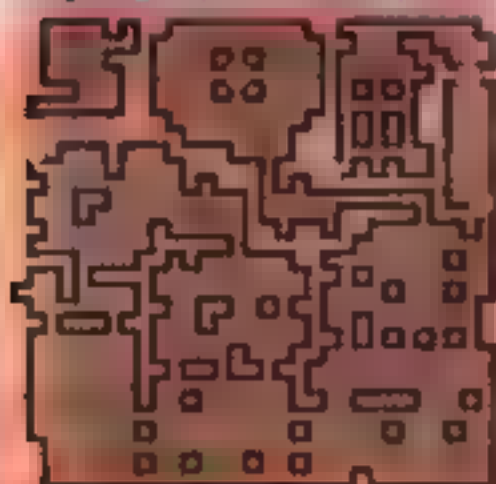
3 用游標選取方石塔柱
當你祖父的話說完之後 再按
久。

4 打開木門。

☆停留在傳送點上（傳送點會把你送到花園廢墟的主區域）。

花園廢墟（第一層） Garden Ruins (Level 1)

☆先變成貓人，以便和 F



loros 作戰。雖然利爪是貓人唯的武器，但是你目前也沒什麼比這個更適合對付那些身軀柔軟的植物了。

☆當你擊倒 Flores 之後，記得拾起牠們所遺留下來的東西，至少需要八個（這些東西看起來像草蓆，但是實際上是 Flores 的種子而且非常有用）。

1 在流沙上將 Floro 殺掉。當牠死亡之後，其種子會掉落在流沙上並瞬間發芽，而成為一塊植物形成的被墊；這種被

墊能夠承受相當的重量，因此你想要通過流沙到北方時，可以再多撿拾幾個種子來種植在上面，以形成一條通道（殺掉 Flores 後便可以得到種子）。

2 拾起火焰杖。

3（你得先利用 Flores 的種子，將它們種植在流沙上，才可能到達此地。）變成貓人之後，再施展貓眼的法術。這樣你就可以看見發光的通道，而盡關地上的陷阱踏板。

4 在通道入口處拾起飛鏢。

5 利用飛鏢來摧毀火焰另爐，漂浮在空中的盤子。

☆如果你瞄準盤子的上方，但是飛鏢一樣穿過火焰時，就表示你所攻擊的目標，是另端的 Booleth。要主意 Super Booleth 相當強硬，而且有時會射出閃電，越過火焰來攻擊你。

6 拾起雕像頭。

7 用你的飛鏢來攻擊漂浮在空中的箱子，然後再拾起掉落的銀三角輪匙，再將飛鏢固定 Zardax 女神雕像前方的基座上。

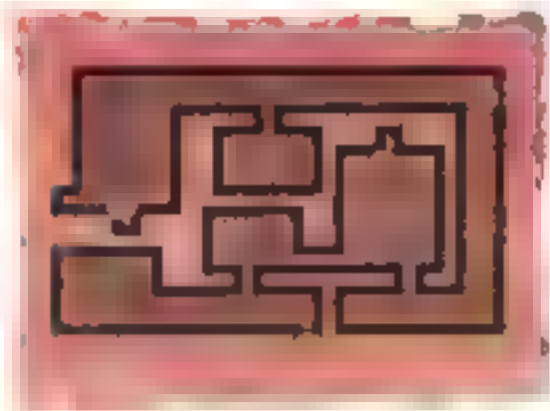
變回人類的形狀，然後站在傳送點上，將可以通往淹水皇宮。

☆迅速的移動是保命之基本。當漂浮在空中的箱子面向你時，會射出極為強力的能源彈攻擊你，所以隨時保持移動狀態。從箱子的旁邊攻擊是比較聰明的作法。

淹水皇宮（第二層） Flooded Palace (Level 2)

○以游泳的方式來盡關天花板上的 Ceiling Stalkers。

1 拉天花板上的鐵鍊。這



時走廊上的水都將會被吸收，而露出地板。

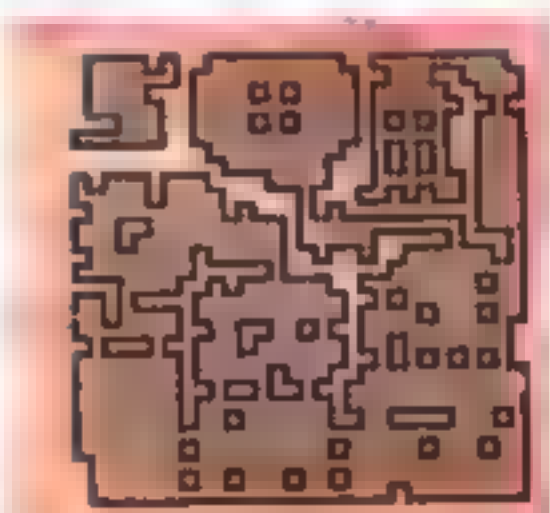
2 拾起在基座上徘徊的骷髏頭。

3 將骷髏頭放置在無頭的骷髏上，但可不要期望它會攻擊你；當骷髏再活化動之後，它會立刻攻擊你。將骷髏戰士擊敗（在人類形式的時候，用飛鏢攻擊）。

4 拾起護甲，將它放置在貓人的物品欄上。變回人類之後，再將魔法劍以及魔力藥劑放置在人類的物品欄。

☆拾起雕像頭，然後站在傳送點上，你將可以回到花園廢墟。

花園廢墟 第一層，第二次到達) Garden Ruins (Level 1)



8 從淹水皇宮返回。

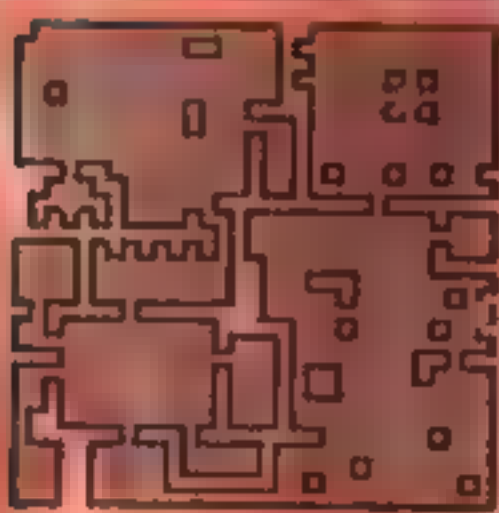
☆傳送點（可以將你傳送



到霧都廢墟)

霧都廢墟 (第四層)

Misty Ruins (Level 4)



1 拾起毀壞的金鑰匙，隨後地上會出現尖刺將你包圍起來，再過一段時間便會自動收回。你可以不用理會它。

• 尖刺大概過 10 秒之後，便會收回地上。

2 拾起雕像頭。

3 將雕像頭放置在刻在牆上的雕像之凹洞上 (包括你在該島上發現的一個雕像頭)。這時牆壁上將會出現通往神廟裏面的樓梯。

☆ 隨著樓梯通往黑暗神殿內。

• 如果你迷失方向時，可以看著地上的道路來辨識目前的位置。

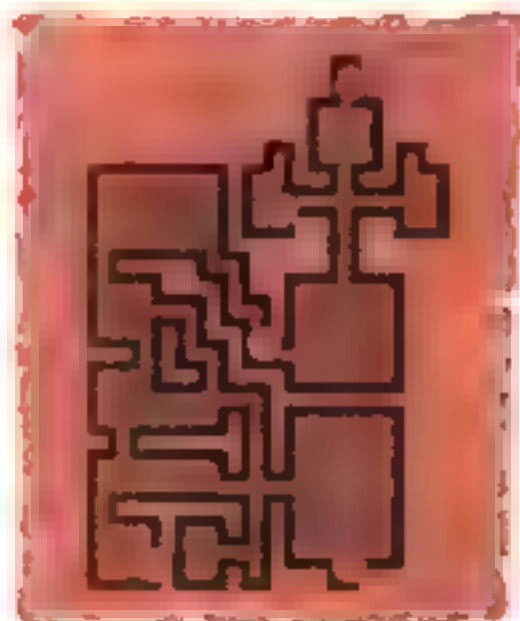
• 除非骷髏開始活動，否則你無法傷害它。

黑暗神殿 (第六層)

Dark Temple (Level 6)

1 拾起魔力藥劑及力量藥劑。

2 用飛鏢擊毀壁上的 3 中的盤子。接著通過彎曲的牆。



3 非常小心地面向中間！擊敗有四隻手臂的 Zardax Guardian 及它的同伴 Blemid。

• 要擊敗 Zardax Guardian 的最快方法，就是變成貓人然後拿著魔法劍。在你要和 Zardax Guardian 對決之前再喝下力量藥劑。動作要快，因為力量藥劑的效力並不長。大約攻擊 6 到 7 次後，就可以擊敗 Zardax Guardian。

4 拾起龍之觥角。

5 觸摸方石塔柱，以得到變成怪物的能力。

☆ 傳送點 (可以將你傳送到黑暗神的神殿)

黑暗神的神殿第一部份 (第七層)

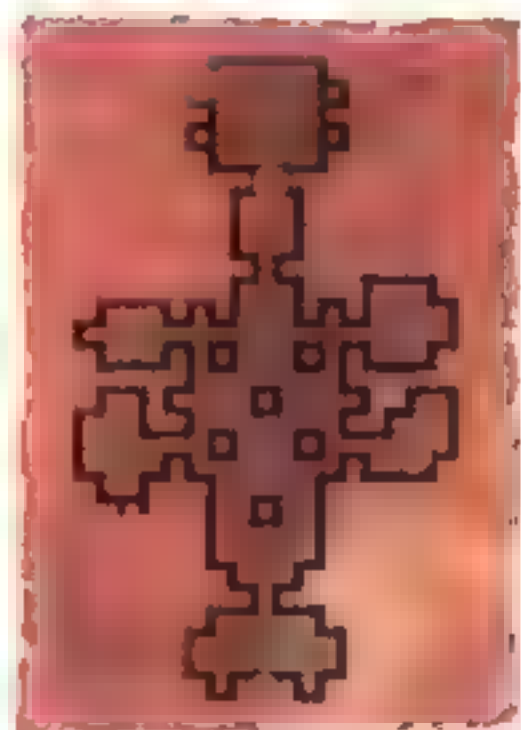
Temple of Dark God Part One (Level 7)

1 ~ 4 擊敗兩個穿著長袍的 Phantoms，它們的骷髏手銜及四個軍存在空中的盤子。

• 要擊敗 Phantoms 有個較容易的方法：和它們保持一段距離，再用長射程武器攻擊。

5 擊敗 Zardax Guardian。

• 變成貓人再拿著魔法劍攻擊，是對付 Zardax Guardian



最好的方法

• 在對付 Zardax Guardian 之後最好先醫藥一下，以確保你往下一層之前仍有充份的生命力。

☆ 傳送點 (可以將你傳送到城堡地下迷宮)

• 如果你到處亂跑的話，Phantoms 及骷髏兵會一直跟在你的後面阻撓你。

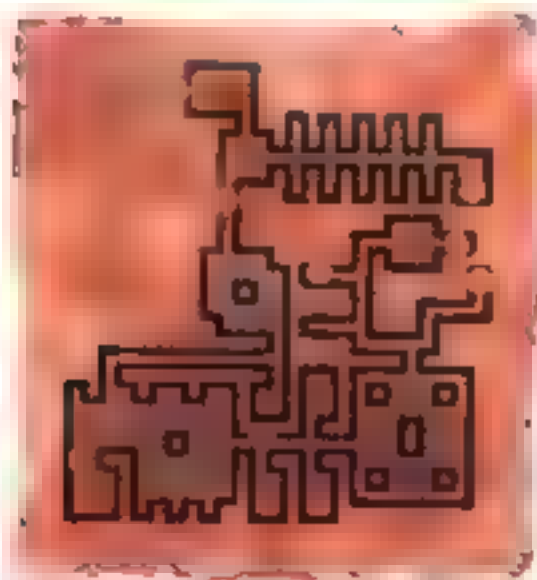
城堡地下迷宮 (第十一層)

Castle Dungeon (Level 11)

• 裏面的囚徒有訊息傳達給你。

1 拉一次鐵柵





2 變成侏儒，以跳過阻擋在走道上的路障。

3 用侏儒的隔空抓取法術舉起鐵鍊，以得到侏儒護甲。將該護甲放置在侏儒的物品欄內。

4 拿取掛劍、風雲杖及力量藥劑。

5 拿取醫療藥劑及銀護甲。

• 在銀護甲所在的內邊有座樓梯，可以找到一本書，這本書會告訴你有關城堡的事情。

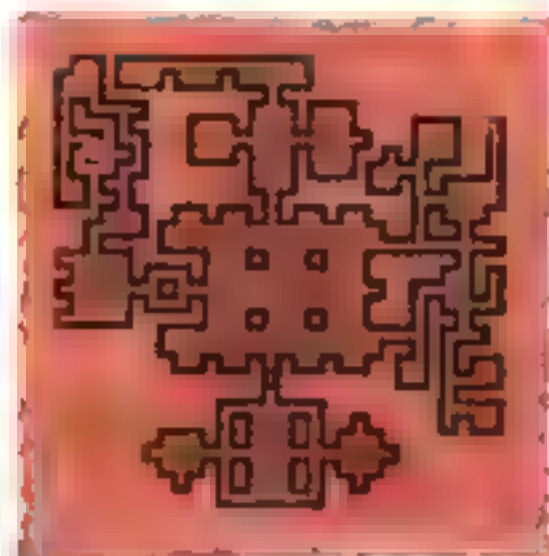
☆樓梯可以通往城堡要塞。

• 要擊敗狼人的最快方法，便是邊跑邊使用飛彈攻擊。當敵人的利爪攻擊到你之前，盡量將游標指定在敵人身上，並不斷地攻擊。在狼人要擊中你的前那一瞬間閃避使他無法擊中你。一直使用這種方法，直到你無路可逃為止，這時就改使用銀劍，會更為有效。

• 銀護甲只能讓人劫奪著。

• Monitor 的法力不多，所以你可以引誘它用閃電射擊某個目標，以耗光牠的法力（例如你與牠之間隔著門或牆角）。

Castle Keep (Level 12)



1 拾起醫療藥水。

2 站在魔法水池上，可以回復法力。拾取閃電杖。

• 在圖書館的某一本書，會告訴你有關魔法水池的事。

• 拾起醫療藥水。

☆從樓梯可以走到城塔上。

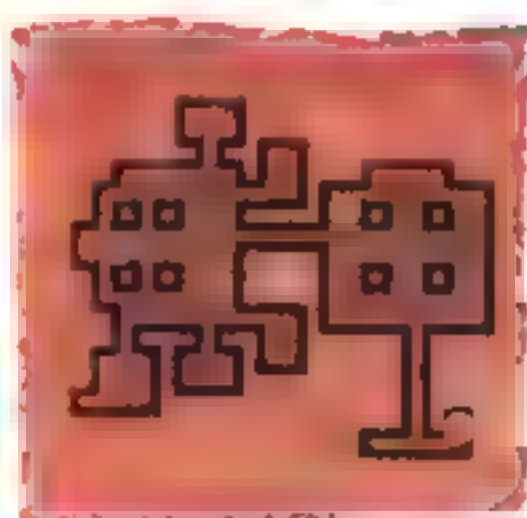
• 使用游標戰術來對付 P-hantoms。利用牆角或邊對邊的閃躲方式來迴避攻擊，再利用飛彈予以攻擊。

城塔 (第十三層)

Castle Tower (Level 13)

1 拾起法力藥劑。

2 殺掉狼人酋領及牠的守衛。拾取電力之杖及方石塔柱頂。



3 從箱子內拾取光之水晶、魔力聖杯及侏儒之劍。

4 將方石塔柱頂放在方石塔柱上，再用游標選定在方石塔柱上，以得到變成眼魔的能力。

☆傳送點（可以將你傳回到黑暗神的神殿）。

黑暗神的神殿第二部份 (第七層)

Temple of Dark God Part Two Level 7



1 用眼魔的水擊將火焰撲滅。

• 眼魔的死亡之擊在對付 Zardaz Guardian 時非常有用。

城堡要塞 (第十二層)

遊戲攻略

☆傳送點（可以將你傳送到奴隸礦坑）

奴隸礦坑（第十四層）

Slava Mines (Level 14)



1 殺掉野豬王及牠的守衛。
拾取野豬王的防禦護身符（將它放進在貓人的物品欄內）。

2 將游標選定在泉水鐵欄上，之後樹木會生長出來，你便可以拾取紅果實及藍果實。

☆傳送點（可以將你傳送到蜘蛛穴）

• 野豬王的防禦護身符還有一個相當有用的用途（它是奴役傀儡奴隸之統治者的象徵之一），就是持有它的人，便是殺死奴役傀儡的野豬王之英雄。

• 你有兩次遇到野豬奴役者的機會。由於牠們的軀體很大，無法隨你進入通道中，所以你可以停留在通道內，再利用投射性武器攻擊牠們。你也可以轉變成貓人，再用魔法劍正面去對付牠們；這樣雖然會比較快速解決牠們，但不是個

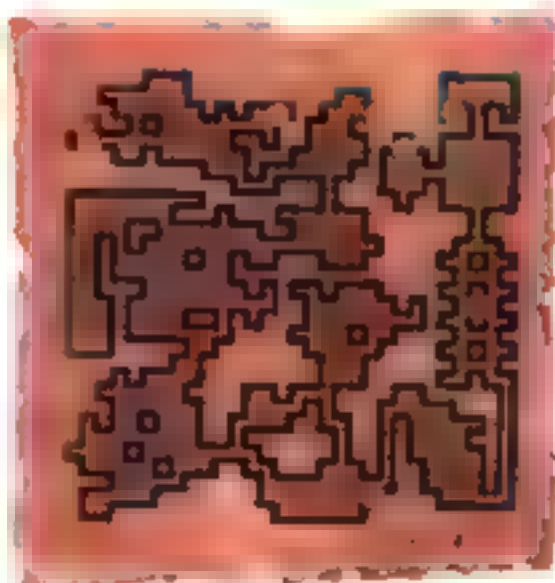
很安全的方法。

• 當你 and Shrooms 戰鬥時，可以使用游擊戰術，利用牆角及飛鏢來攻擊牠們，因為飛鏢的射程，比牠們法術的射程更遠。由於 Shrooms 是利用噴酸攻擊，所以最好的戰鬥方法，就是用投射性武器來攻擊它們。

• 如果你注意到的話，每當你殺死一個 Slave Driver 時，就可以得到一顆炸彈。這些炸彈可以用來對付蜘蛛穴裡面的蜘蛛。

蜘蛛穴（第十五層）

Spider Den (Level 15)



1 拾取飛鏢，用飛鏢去對付蜘蛛。

• 別小看那些蜘蛛，牠們可是相當霸道的。

2 拾起火焰杖。

3（在此利用漂浮的方式通過）站在藍色的魔法水池上，可以回復法力。

4 拾起法力寶劍。

5 離開這個地區的火球，地雷和 Shrooms。

6 拉鐵鍊。

7 拾起方石塔柱頂（當你拿取時，北方牆上的門會打開）

8 將方石塔柱頂放在方石塔柱上，以得到變成熊人的力量。

☆傳送點（可以將你傳回到黑暗神的神殿）

• 如果貓人穿戴著牠自身的護甲和防禦護身符的話，可以不用擔心那些在地上或懸吊在天花板上的蜘蛛所傷害。從奴隸礦坑所得到的炸彈，在這個地方也非常有用。通常，顆藍色的炸彈，便可，一次滅殺兩隻。

• 用飛鏢去對付大蜘蛛雖然它的傷害力不高，但是你沒有必要去接近戰，而消耗了寶貴的醫療藥劑。

• 在礦坑中可以使用剛吸的死亡之擊。

黑暗神的神殿第三部份（第七層）

Temple of Dark God Part Three (Level 7)



☆傳送點（可以將你傳送到淹水洞窟）

• Snail 的弱點在於牠們的尾部，你可用飛鏢來攻擊該處。



三國志III 中文版

提示 攻略法

三 國誌III，一個令人沈醉在三國時代的鉅作，不過難度也不低（指高級而言）。

筆者四眼蒼龍，朋友玩三三，不得全破而放棄，太！太！太！可恨了！欣賞不到最精華的結局，以下是筆者的一點心得，蠻好用的。不錯囉！

Q1 為什麼我解盟後，敵國忠诚度大降？

A 你當時勸誘他敵首升官再解盟。

Q2 怎麼降低敵意？

A 可用外交中援助或交換及結盟，交涉成功敵意便能降低，或者請他協助個位數的東西，他大多會接受。

Q3 有沒有更快進入城門的方法？

A 請有方馬弓（民動力+2）、的盧（+1）、爪黃飛鼠（+1）的將領在城邊翻牆而過，未開門。不過有時會失敗，且該將領不能設為騎兵。

Q4 為什麼我不能錄用他郡將領？

A 你必須先派間諜，且必須先潛伏在鄰近你所在的城市。

Q5 為什麼委任的太守郡那麼平？尚書和農事部也會稍微注意一下，連孔明也是。

A 大概是文官和武將調度不當。在遠離敵人的地方多置文官，敵人旁多置武將。能做軍師盡量做軍師。將軍？無，因將軍、軍師、文官、武將之事皆能做，不過有時避免做軍師。可先請他委曲一下，像讓某新來的將做武將，讓練此月再做將軍。

Q6 為什麼我找不到王冠？

A 需在洛陽用搜尋指令。

Q7 如何在登城武將時要快速找到自己帶的？

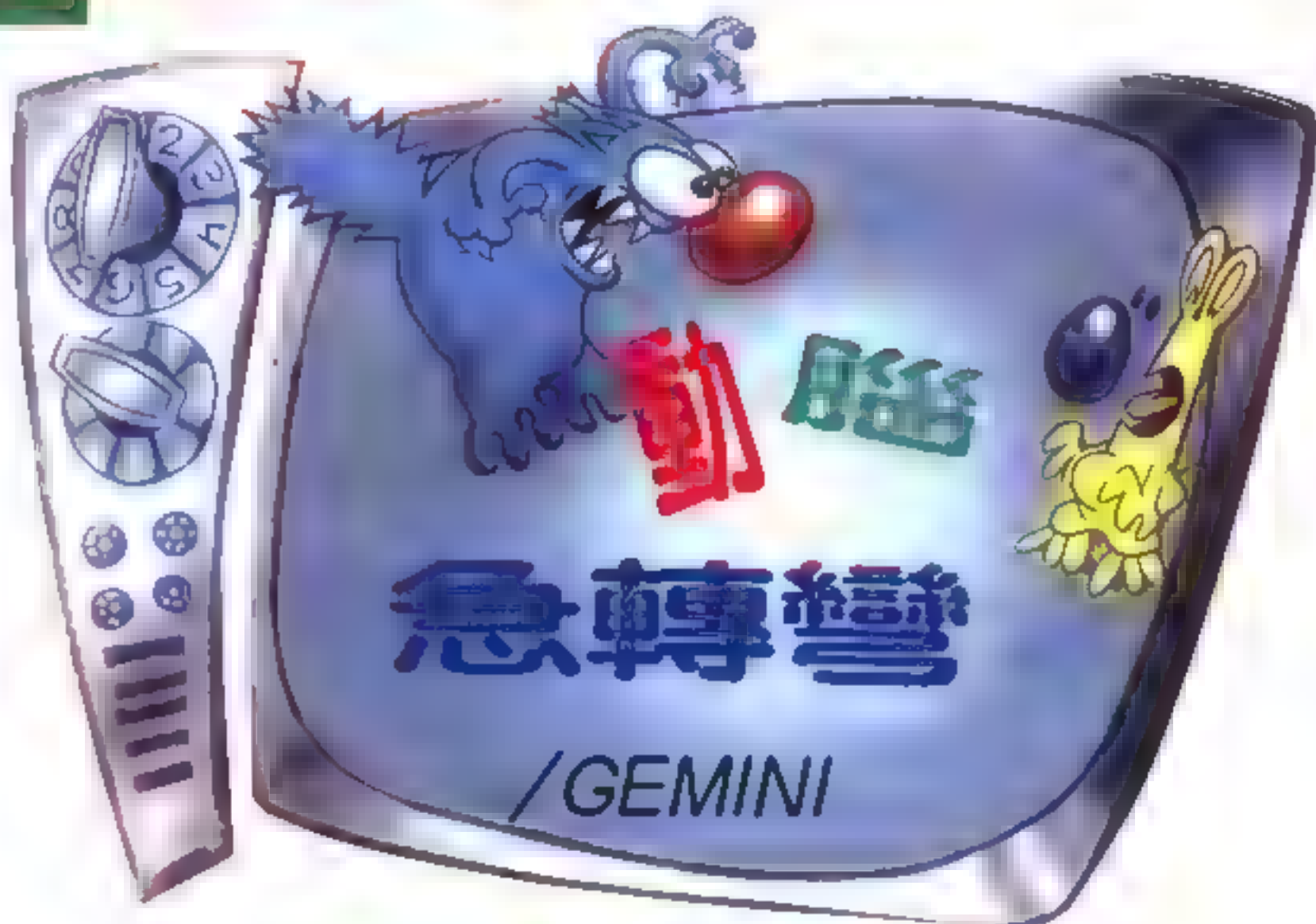
A 請不要發「召回」，再來是注意該字的部首，如「劉」字，部是「刀」，在「理」字，部是「子」，在「理」字，部是「子」。

Q8 兵、將、敵、如何求神？

A 在陸路前加一個「移」，直下兩個「移」，然後用「移」，99最大傳反數便足，999。

以下是各種寶物使用的效果：

偃月刀	武力+5	孫子兵法	智力+10
七星劍	武力+7	孟通新書	政治力+5
青紅劍	武力+10	太平要術	智力+5
倚天劍	武力+10		政治力+5

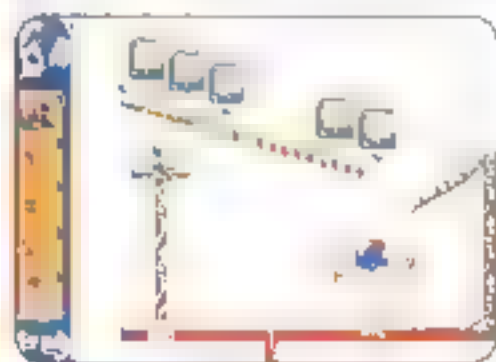


完全攻略(上)

各位觀眾大家好！非常歡迎各位今天參加 SWM 首部互動式影片「動腦急轉彎」的試映會。「動腦急轉彎」是一部集合了眾多新生代演員，包括了「可於不剛」的 Sid 和 A，帶領「動腦」的小獸隊，哦不！不！是帶領華們及致力增產新團的母雞媽媽

・熱情如人的噴人波克龍，等數十位影視社型聯手演出，保證值回票價。為了安全起見，倘若各位觀眾自設賓夢，而動腦過度時，請立刻採取防護措施，在每人座椅底下皆備有水桶一桶、滅火槍一支、沙袋一包任君挑選，而在場外有隨時有消防車及救護車待命，

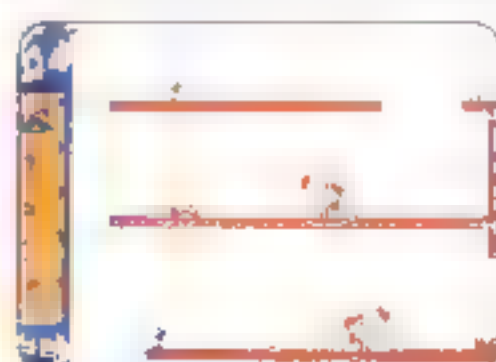
所以各位可以安心的享受影片。・「啪！啪！GEMINI，你又在座位西扯騙搞費了！」「這兩大人明擺，小的不過區區介紹的作品，所敢做這欺騙君國上的事情，小的切都是跟著您部同樣的事啊！」「啪！啪！還嚇！趕快進入正題！」「噹！」現在就讓我們進入互動式夢的世界吧



場景編號 1

▶ 初學介紹
▶ 劇情內容 ▶ 首先先為各位介紹的是兩位大主角 Sid 和 AI，請掌聲鼓勵「呸」這只看板怎麼卡住了，趕快想辦法修理！

提示 ● 看板下方的開關只要碰到就可以打開提示層。



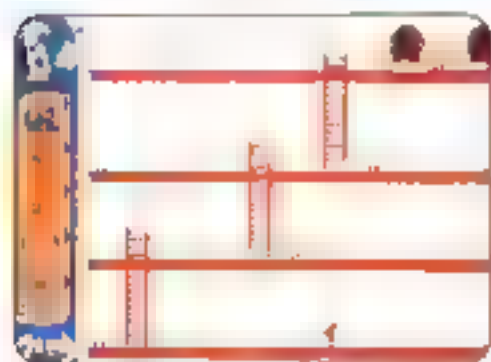
場景編號 2

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 接下來出場的“

重量級”巨星——優妮姊妹們。唉？人呢？什麼！又要吃花生，好吧！好吧！來人啊！餵牠們吃花生吧！

提示 ● 大象怕老鼠，所以只要把老鼠送到大象面前……

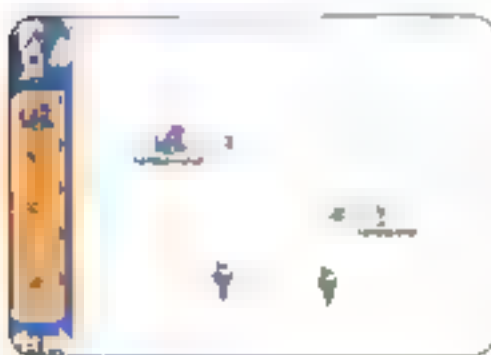


場景編號 ▶ 5

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 來到了某個神秘的山洞附近，想辦法讓 Sid 走入山洞裡去探探虛實吧！

提示 ● 在遠處擺放起士可以吸引 Sid 走近。而 Sid 一遇到起士，便會……



場景編號 ▶ 4

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 啊哈！Sid 和 AL 這次可是踢到波克龍這塊大鐵板了，幫助波克龍把 AL 和 Sid 烤成灰吧！

提示 ● 波克龍一被碰撞就會吐人……

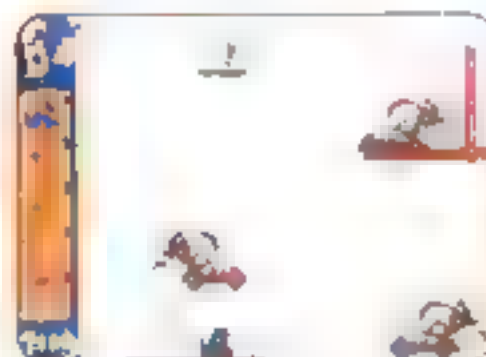


場景編號 ▶ 5

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 看來咱們的大明星 AL 的肚子餓了，不過 AL 又患有嚴重的懼高症，看來得想想法子把牠……

提示 ● 利用加減數字來推舉 AL 吧！



場景編號 ▶ 5

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 嗯……看來是讓 Sid 嚐嚐連續反應厲害的時候了。利用石頭來修理 Sid 吧！

提示 ● 只要彈射機上裝著石頭，又受到撞擊時，便會將石頭彈射……

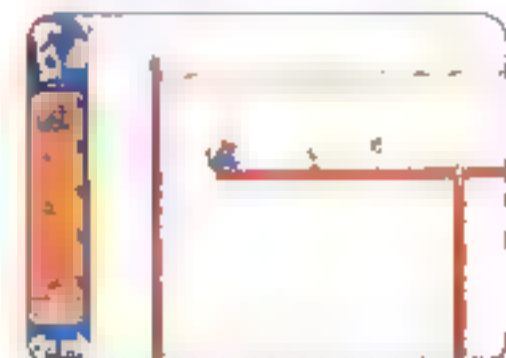


場景編號 ▶ 7

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 剛剛修理過 Sid，現在輪到 AL 了，把上面的鐵

砧狠狠的砸在 AL 的頭上吧！

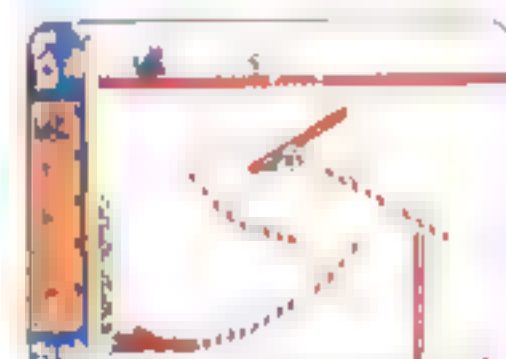


場景編號 ▶ 8

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 實在很想好好的享受一頓起士大餐，可見 AL 又在身後虎視眈眈的，趕緊幫 Sid 想想法子吧！

提示 ● Sid 可以利用放大鏡來嚇 AL。

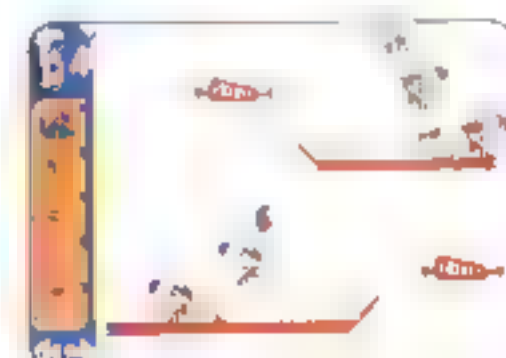


場景編號 ▶ 11

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 和 AL 都想吃到食物。AL 想吃魚，而 Sid 想吃香腸，有沒有法子可以使他們在互不干擾的構形下各享大餐呢？

提示 ● 下方的電動斜坡可以好好利用。

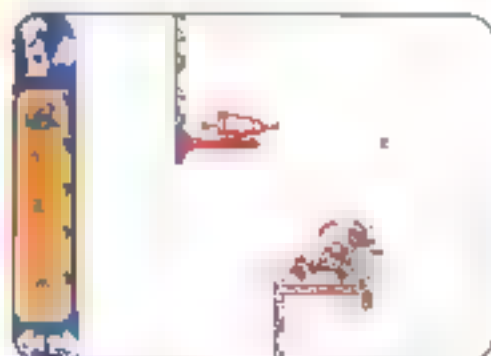


場景編號 ▶ 10

場景編號 ▶ 11

劇情內容 ▶ 現在是妮象

們表演的時間了，該怎麼樣才能使螢幕上「+」的加減數字機歸零呢？



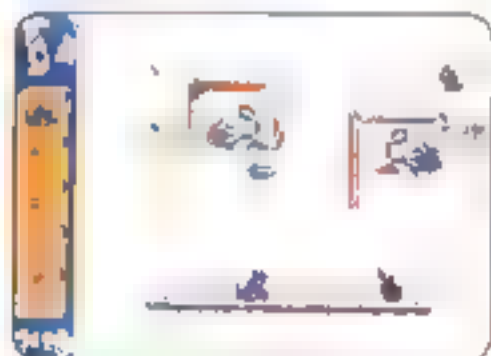
場景編號 ▶ 11

▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 同樣又是一個

歸零的問題，不過這次「+」數機上的數字是5，嗯…這就有點棘手了！

提示 ● 利用彈射機設定抽出5顆石頭。



場景編號 ▶ 12

▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 哦哦！看來AL

正身陷險境呢！趕快利用吸塵器把所有的炸彈都吸走吧！

提示 ● 可利用左右對照法



場景編號 ▶ 13

▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ AL 的肚子又餓

了，不過這次的食物是放在遙遠的彼端，幫幫AL的忙吧！

提示 ● 利用食物人馬達將食物送到AL面前。



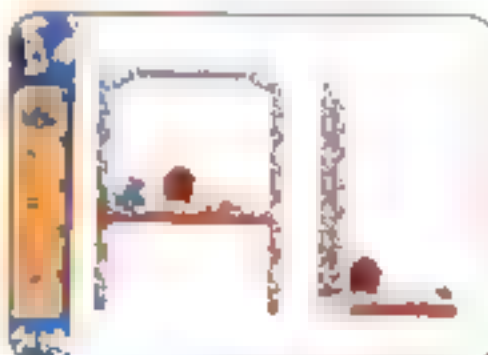
場景編號 ▶ 14

▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 也想像AL

一樣地享受起司大餐，不過起士的高度對Sid來說太高了，想想辦法吧！

提示 ● 利用吹風機把起司吹下來！



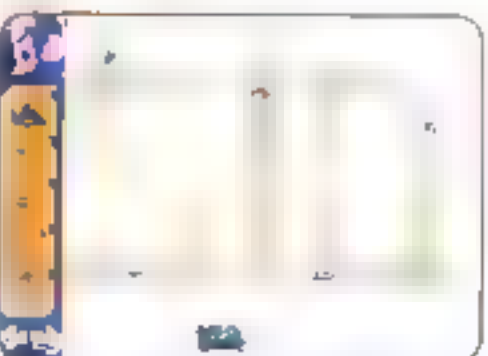
場景編號 ▶ 15

▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 剛剛吃完大餐

AL 忽斷斷××牌口香糖，不過要如何讓AL通過山洞呢？

提示 ● 利用魚來引誘AL。



場景編號 ▶ 16

▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 哎呀呀！Sid 為

自己打起廣告來了！好吧，我們就趁Sid在吃起司的時候來個拍照存證吧！

提示 ● 利用空氣墊的彈力



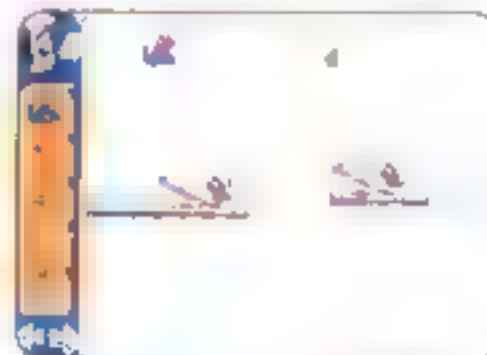
場景編號 ▶ 17

▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 和AL 變喪

喪高！踉蹌了！不過兩人都缺乏勇氣，看來是需要有人推他們一把了！

提示 ● 依然是採用左右對照法！



場景編號 ▶ 18

▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 和AL 決定

實驗一下摺桿原理，玩家們幫幫忙吧！好讓我們能高地體驗下偉大的科學原理！

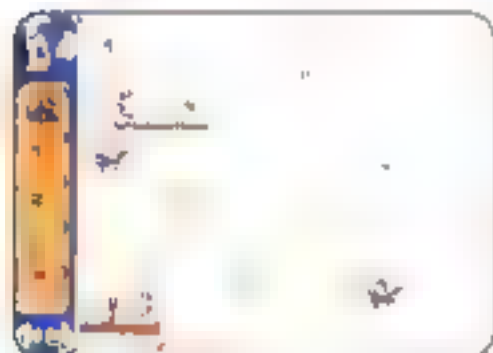


場景編號 ▶ 19

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 現在輪到球先生表演了。什麼！滾不動！好吧看來得叫茶壺先生出點力了！

提示 ● 利用茶壺煮湯的氣體將球吹落！

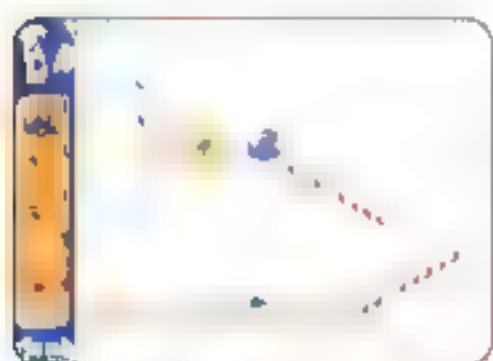


場景編號 ▶ 20

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 嗯...看來下方的 Bid 有點麻煩了，您能不能想出法子避免下方的 Bid 被繼續打到呢？

提示 ● 利用剪刀吸引下方 Bid 走動

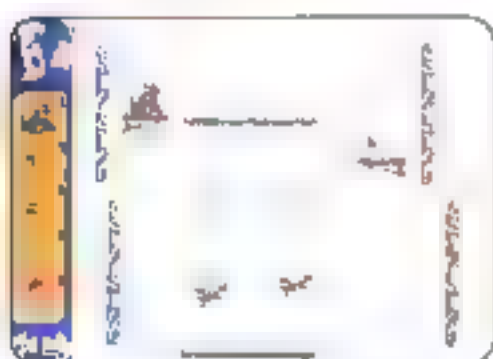


場景編號 ▶ 21

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 又到了 AL 的大餐時間，輕輕的推他一把吧！

提示 ● 利用計時器設定時間為

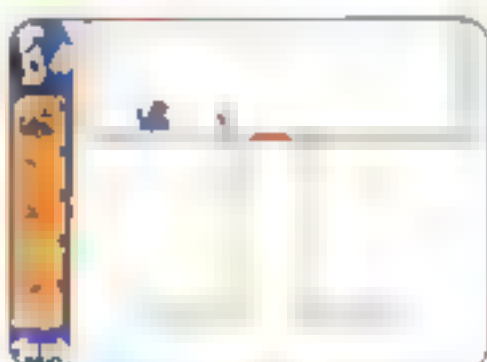


場景編號 ▶ 22

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 幫忙道具先生把另一個陷阱也完成吧！

提示 ● 左邊右邊互相對照法。

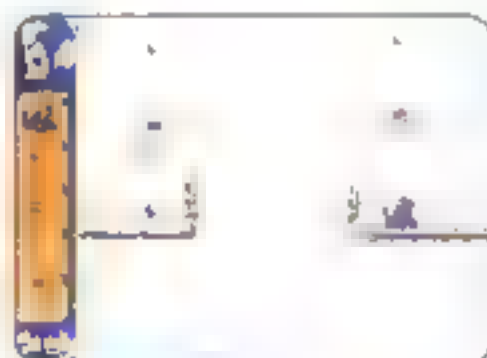


場景編號 ▶ 23

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 看來 Bid 這次星外路難過了，不過或許您可以幫 Bid 設下一個陷阱來幫助 Bid 脫逃。

提示 ● Bid 踩在地毯上時能安全通過，而 AL 便會相繼而落下。



場景編號 ▶ 24

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 和 AL 到目前的表現似乎都不怎麼令人滿意！是丟道具的時間了！

提示 ● 右邊對照左邊法。

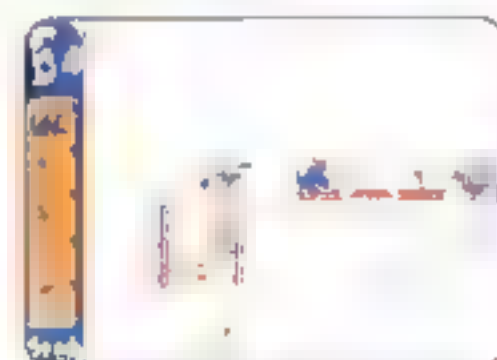


場景編號 ▶ 25

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 和 AL 被鎖在一個地方，趕快帶入這把鎖給 Sid，這把給 AL

提示 ● 食物人馬達一有食物吃就會開始跑動。

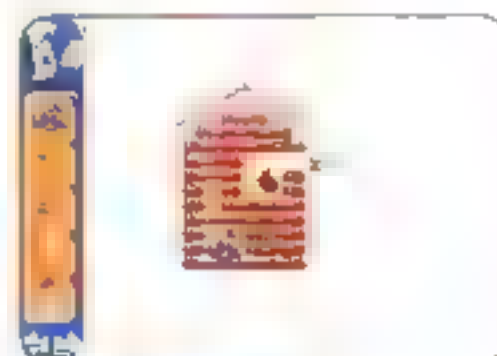


場景編號 ▶ 26

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 笨笨的 AL 和 Bid 只知道兩人對峙，殊不知在這後面有一把槍正對着牠們，只不過這兩把槍還需要一點推力。

提示 ● 利用蹦蹦板和球來觸發板機。



場景編號 ▶ 27

等級 ▶ 初學介紹

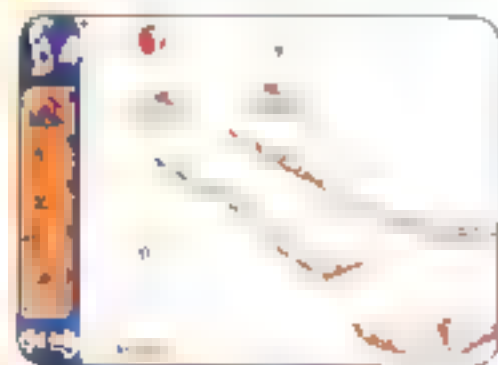
劇情內容 ▶ Sid 和 AL 終



遊戲攻略

於被困住了，只不過萬事俱備，只欠東風，送牠們倆一把“熱情”的人吧！

提示 ● 彼克服被碰到會噴火。

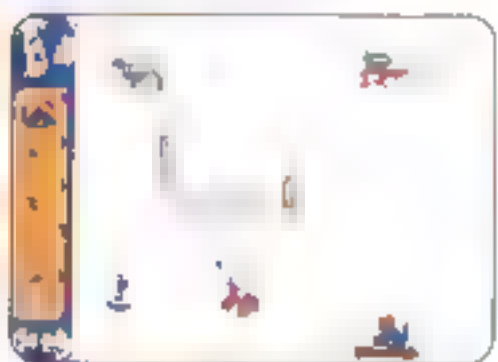


場景編號 ▶ 14

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 終於發現防非蛋不必動手的好方法就是站在母雞生蛋的下方，讓 Sid 兩顆雞蛋吧！

提示 ● 利用雞蛋的動力將非蛋 2 。

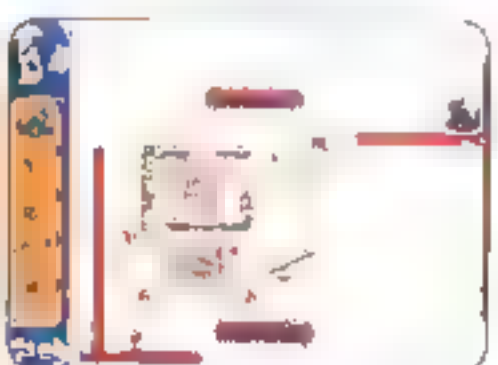


場景編號 ▶ 20

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ Sid 成功的把 A-L 引到牠所設下的陷阱前，不過陷阱門似乎有點不完整，想些辦法幫幫 Sid！

提示 ● 利用炸彈的爆炸使鐵站。



場景編號 ▶ 30

等級 ▶ 初學介紹

劇情內容 ▶ 又是另一場盛筵，不過 AL 和 Sid 似乎還是看不到，吃不到，幫忙把香酥送到 AL 面前，而起司送到 Sid 面前。

提示 ● 利用移動的轉送為電子來完成。



場景編號 ▶ 31

等級 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ Sid 終於回到了情報碑面前，可是 AL 早已得知消息而佈下重重陷阱，Sid 該如何安排盡人山利呢？

提示 ● 利用食物來引誘 Sid。



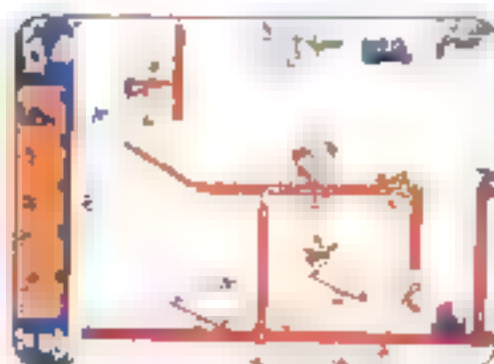
場景編號 ▶ 32

等級 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ Sid 回來復仇了，牠爲了上次 AL 找牠麻煩的決心有不甘，於是決定趁 AL 打瞌睡的時候送牠一個禮物。



提示 ● 利用炸彈的爆炸使鐵站。

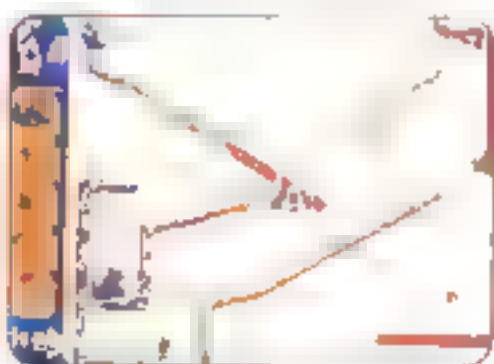


場景編號 ▶ 33

等級 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ 魔術象的用餐時間又到了，不過魔術象好像並沒有注意到背後的花生，幫牠吧！順便用鐵站引 AL。

提示 ● 利用 Sid 來嚇魔術象。



場景編號 ▶ 34

等級 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ AL 和 Sid 落入陷阱，但陷阱似乎有點不完整，您能使左上方的石頭落到 Sid 頭上而右上方的球落到 AL 頭上嗎？

提示 ● 利用石頭下面的滑動斜坡。

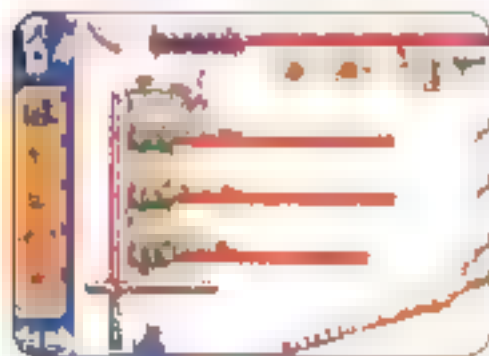


場景編號 ▶ 37

▶ 簡單

劇情內容 ▶ Sid 落入 AL 的圈套，為了逃脫，使牠絕處逢生，再讓他一點起土吧。

提示 ● 利用下面的泡泡糖來關閉上方的陷阱使起土。



場景編號 ▶ 38

▶ 簡單

劇情內容 ▶ AL 發現了一處像很多的地點，不過好像太久了，牠們已經不見了，您能想辦法讓牠分開嗎？

提示 ● 利用時間來達成任務。

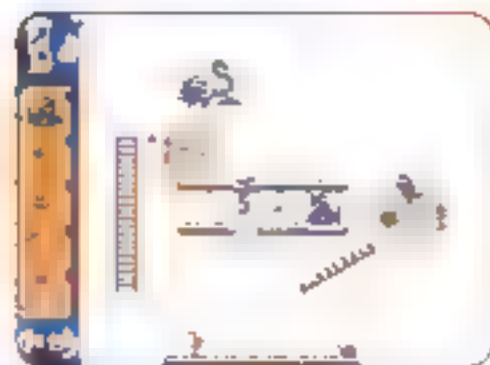


場景編號 ▶ 37

▶ 簡單

劇情內容 ▶ Sid 發現母雞的計謀，所以將 AL 騙出來了，您能幫牠把雞帶離在 AL 頭上嗎？

提示 ● 利用鐵砧使母雞下蛋。

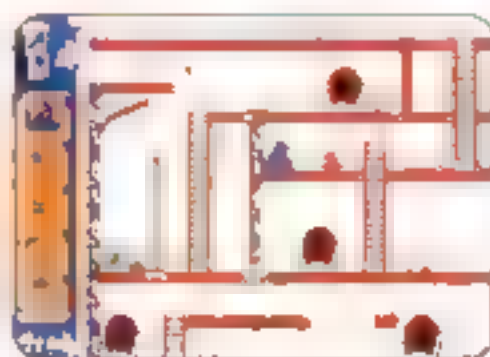


場景編號 ▶ 38

▶ 簡單

劇情內容 ▶ AL 似乎陷入危險的境地了，Sid 決定幫 AL 暫時逃離，不過如何使機器關閉呢？

提示 ● 利用泡泡糖來關掉電源。



場景編號 ▶ 39

▶ 簡單

劇情內容 ▶ Sid 子到在 AL 的屋子放了，現在 Sid 的屋子，不過 AL 似乎不見了，您能幫牠找到嗎？

提示 ● 利用香菸引誘使 Sid 跑到起土。

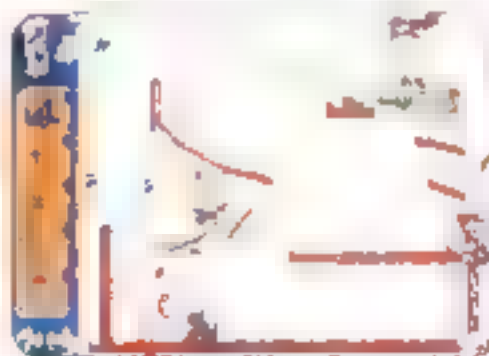


場景編號 ▶ 40

▶ 簡單

劇情內容 ▶ Sid 和他的朋友們，在鬧樓，但是 AL 的屋子，不過這屋子的通道似乎有點複雜，您能幫助牠們嗎？

提示 ● 利用通道及香菸誘導牠們前進。



場景編號 ▶ 41

▶ 簡單

劇情內容 ▶ 看來 AL 的屋子已經離得咕咕咕咕叫了，趕快幫幫牠把放在上方，去土吧！

提示 ● 利用粉粉板子關閉上面的陷阱使球觸發電源。



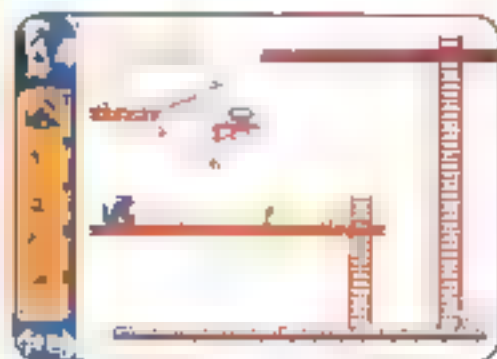
場景編號 ▶ 42

▶ 簡單

劇情內容 ▶ AL 被身的那把針刺下，不過似乎還欠缺一些零件。

提示 ● 利用粉粉板子推動 AL 前進。





場景編號 ▶ 11
關卡 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ Sid 又設下另一個陷阱，不過要如何才能使 AL 被炸彈半路的砸中呢？

提示 ● 利用香蕉皮使 AL 停在炸彈上方。



場景編號 ▶ 11
關卡 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ 波克龍看 AL 非常的不順眼，但是又欠缺別人的動力，您能幫牠“餵”了 A T 嗎？

提示 ● 利用 AL 碰撞波克龍。



場景編號 ▶ 13
關卡 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ 吃飯時間又到了，不過要如何才能使 Sid 吃到起士而 AL 吃到魚呢？

提示 ● 利用香蕉皮推動球而產生連鎖反應。



場景編號 ▶ 16
關卡 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ 哇哈！真對譯似乎 AL 想幹掉 Sid，而 Sid 也想幹掉 AL。

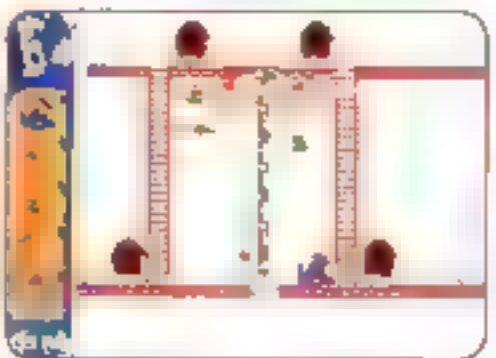
提示 ● 利用跳板板球觸發板機。



場景編號 ▶ 17
關卡 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ 如何才能讓 Sid 吃到上方的起士而又即停在 AL 頭上砸下雞蛋呢？

提示 ● 利用空氣墊跳過中央的缺口。

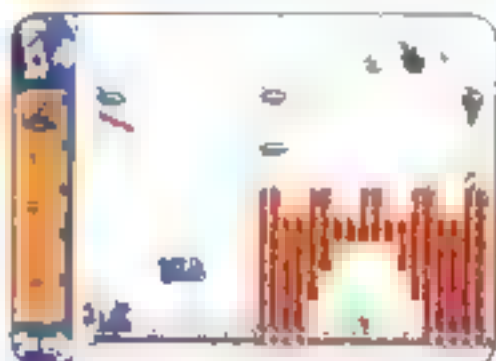


場景編號 ▶ 48
關卡 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ AL 要如何才能

透過連串的山洞來捉到 Sid 呢？

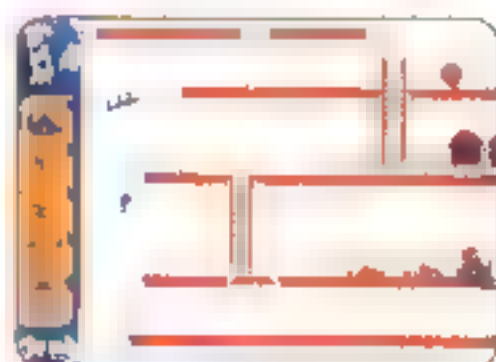
提示 ● 利用食物誘導的方法



場景編號 ▶ 19
關卡 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ AL 把 Sid 關住一段時間了，但是牠要在怎樣的狀況下才能釋放 Sid，而 Sid 又毫髮無傷呢？

提示 ● 善用時間倒流能力。



場景編號 ▶ 20
關卡 ▶ 簡單

劇情內容 ▶ 才 + 有 40，就正等著 Sid 享用，不過 Sid 要怎樣才能吃完所有的起士呢？

提示 ● 利用下方的針及一塊斜板使 Sid 吃到第一塊起士（最左下方那一塊）。



下·期·待·續·請早買票進場

惡魔禁地

完全攻略 下

／ 劉少奇

第1步 莫奈無辜監首 理辦疑案奇冤

要幫安布羅斯就須先了解案情，先去找法官吧！在另一個村莊中門前有噴水池的就是法官的家。

1 法官的家

和法官交談才知道板上是懸懸着不過去的就是違反了法律，這算什麼法律？根本就是專制獨裁嘛！他把安布羅斯吊死，但似乎他並非兇手，那就開始辦案吧！

2 挖墓工人的家



雖然他不喜歡你，但還是可以進去查一查，終於有重大發現，他房內有件襯衫和在命案現場找到的破布正好吻合，而一個空酒瓶也和命案現場發現的類似。可是法官仍認為需要更進一步的證據，那麼香茅究竟有何功用？回去問安娜

安娜告訴你除非想謀害他人的人才會種香茅，因為那是一種



邪惡的植物，好了！罪證確實，把香茅拿給法官告訴他之後終於為安布羅斯洗清冤曲，因為法官認為那植物是魔術咒語就給你之後離開了。

3 修道院

用鑰匙打開上鎖的門，進入圖書室發現了「天外儀式」，上面說要解救被召喚的靈魂必須用祝福過的蠟燭點燃，再用與死者死亡有關的儀器來敲打銀鐘則靈魂才能解說。到去找商老夫買他的蠟燭！找修道院的和尚祝福過就可以了。

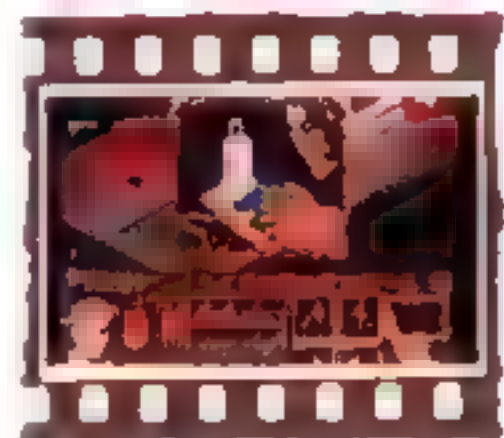
4 鐵匠

這裏有兩個骷髏，用哥德式教鞭才能殺死他們，你會發現貝里尼特（貝里瓦罐了），陰森有鬼影子，大概就是弗拉米爾，需要與他死亡有關的儀器在那裏呢？對了他不是被大鐵釘釘死，那麼只好換任蓋某

告了。去拿挖墓工人茅棚內的鏟子在弗拉米爾墓上挖掘，終於找到那根大鐵釘，現在只缺跟鎗了。



5 鐵匠的店



去找請鐵匠為你鑄個銀鐘，可是這樣怎麼敲呢？對了，狄卓拉不是送你一條銀帶嗎？把銀帶綁在鐘上，回去墓園執行天外儀式吧！

6 公墓

先點燃祝福過的蠟燭，手拿大鐵釘，一手拿銀帶綁的銀鐘，敲擊之後，弗拉米爾終於自由了。進入陰森有種呢，武器似乎對他們沒有效用，快

退出來再想辦法。

癡女緣由宿命 情助少年何堪

只差一個瓦罐和頭髮就能救娜塔莉亞了，先回村莊吧！

酒店

酒客們在說發生了命案，其實也沒什麼，上去看看，樓上最後一個房間有個屍體，原來是吟遊學師，他留下了克雷斯的小提琴、一個袋子，其中有四枚銀幣及地下密道鑰匙，或許可以找到瓦罐也說不定。

地下密道



從艾德華的家進入密道，回到原先有個上鎖的門的地方，用鑰匙進入，可以找到印章戒指、小布袋（有兩枚銀幣）、火把、六個陶器碎片（沒用）以及瓦罐，去找安東尼拿到頭髮後，趕快去找，門就開了。

吉普賽營地



和卡門交談要她為你製作藥品，過一會兒她就把藥給你

就可以回村莊救娜塔莉亞，娜塔莉亞的母親本來不相信，但是服下藥之後娜塔莉亞就好了。她母親為了感謝你送了支金飾針給你，娜塔莉亞並告訴你她父親在公墓等你，那麼到公墓去吧！

公墓

有個鬼魂，原來是舞西女，娜塔莉亞的父親，他把一支開鎖鑰匙交給你，並提醒你小心，不要迷路。

狂夜妖犬橫行 過旋弒獸除患

要找亡妻之書必須去挖墓工人家去找，不過先去找法官談話。

法官的家

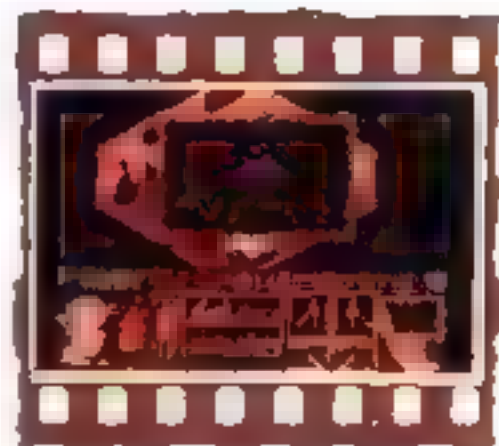
和法官交談知道，要當著狼人的面說他是狼人他就除了殺了你否則無法變回人形（而且殺狼人是有些難），可是殺東西是殺不了他的。似乎他做的武器有些效力（火把也有此效用），那麼先去製匠家吧！

銀匠的店

把情給銀匠請他為你將子彈鍍銀，然後就可以去找狼人了，方法一是去找每一個人問他是不是狼人，太累了！那麼想想看誰比較可疑？不是有個人喜歡吃奇奇怪怪的肉嗎？去找她！

農家

和鮑里斯的老婆說「狼人」，果然她露出真面目化成狼人要殺你，趕快拿出手槍射擊（或是用火把丟向她），結果鍍銀子彈威力奇大，一下子她就玩完了。出去和鮑里斯談話也不知道說什麼（當然他受傷，



畢竟是他老婆）？好吧！去領賞金吧！

純銀鑄就神冠 詳參錢囊固玄

若不是子彈鍍銀恐怕這下子要命喪狼人之爪了，真是好險。

1 法官的家

和法官談及狼人此事，他很驚訝，因為從未懷疑過她，當然他把一袋錢給你作為獎賞。當你打開錢囊你會發現有個錢幣不太一樣，好像有個人頭在上面，啊！對了，樓上出了說過屠狗羊的兒子中有人私結狼類，大概就是這個了。去挖墓吧！

2 挖墓工人的家

本來挖墓工人站的地方擋著一個門，現在他死了，沒有人擋路了。開門進去找到樓下有錢可拿，打開牆上的門可以拿到亡妻之書，這下子也許可以救克莉斯提娜了。把外妻之書放在手上閱讀可知原來克莉斯提娜的兒子名叫「安卓利」，去和克莉斯提娜吧！

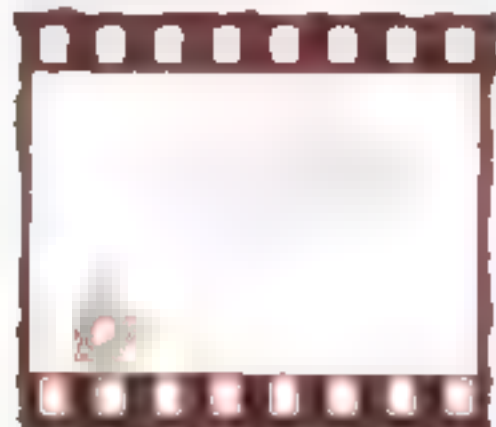
3 克莉斯提娜的家

向克莉斯提娜輸入「安卓利」之後，她終於消氣並告訴你原來安卓利在結婚前因重病而死，但克莉斯提娜愛子心切而將安卓利挖出來希望能「鑽石和凱恩交換他兒子的性命，

房間內有回春寶典，可使人恢復青春（受著老術攻擊之後）。

5 陵寢

把八個物品還給七位失主之後，尼柯爾等人希望你能變成凱恩，並且在牆上弄一個大同。他說那裏面有一個魔法盒可以將光線釋放出來對付凱恩。



在拿走地上的所有東西之後該回村莊了。

拾 癡漢恐洩天機 再撬密碼細盤

回到酒店發現大家在找馬西亞，原來他上樓了，那麼去找他看看。

1 酒店樓上房間

找到馬西亞他說他和麻士法蘭克的事，並說有那法蘭克的牙齒，向他買下來吧！原來他還找瑪莉亞要做巫毒娃娃來恐嚇法蘭克，去找安娜吧！

2 安娜的藥草店

把埃美瑞信賣她，她很驚訝你大發，可是她說如果有6個人替她可以為你做一個項鍊，不過那只對凱恩有效，對他的部下效用不大，好吧！先做個項鍊防身吧！

3 法蘭克的家

似乎他很不友善，而他知道艾格利帕在那裏，怎樣可逼他就範呢？對了，馬西亞不是

想找瑪莉亞做巫毒娃娃嗎？去找瑪莉亞。

4 吉普賽營地

瑪莉亞說要你保證不傷害法蘭克才幫你做巫毒娃娃，你答應之後她會要你拿槍及牙齒給她，幸好在喬賽夫那兒有多寶銀燭。她說一手拿針一手拿



巫毒娃娃就可恐嚇法蘭克，好了！這下對你是合不合作。

5 法蘭克的家

你一手拿金飾針，一手拿小巫毒娃娃，法蘭克心中害怕因此告訴你他無意中發現艾格利帕藏身的山洞，然後把小巫毒娃娃拿走以免你反悔，快去找艾格利帕吧！

6 法蘭克的洞穴



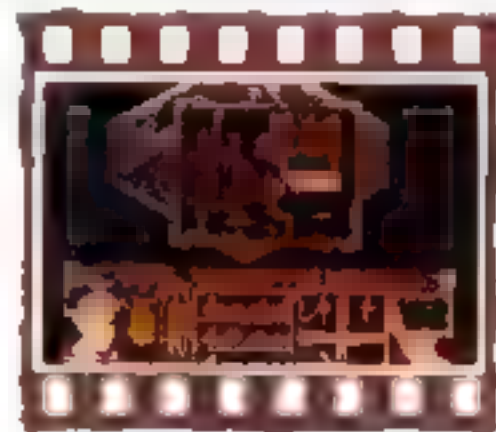
到了洞穴有許多女吸血鬼，最好到修道院買一些聖水來對付她們，那個上鎖的櫃門打不開。地上有些聖水可撿，對了去拿鐵槌應該可以打開它。打開了櫃門見到艾格利帕，可是上鎖的鍊條需要鑰匙，到凱恩的城堡去。

拾 邪惡化身枯守 殺鬼有望懸談

為了救狄卓拉必須到凱恩的城堡一探究竟。

1 凱恩的城堡

殺死骷髏之後取得鑰匙可以打開城門機房將城門搖上去。



進入後右邊最上力的門通往凱恩的房間，3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109、110、111、112、113、114、115、116、117、118、119、120、121、122、123、124、125、126、127、128、129、130、131、132、133、134、135、136、137、138、139、140、141、142、143、144、145、146、147、148、149、150、151、152、153、154、155、156、157、158、159、160、161、162、163、164、165、166、167、168、169、170、171、172、173、174、175、176、177、178、179、180、181、182、183、184、185、186、187、188、189、190、191、192、193、194、195、196、197、198、199、200、201、202、203、204、205、206、207、208、209、210、211、212、213、214、215、216、217、218、219、220、221、222、223、224、225、226、227、228、229、230、231、232、233、234、235、236、237、238、239、240、241、242、243、244、245、246、247、248、249、250、251、252、253、254、255、256、257、258、259、260、261、262、263、264、265、266、267、268、269、270、271、272、273、274、275、276、277、278、279、280、281、282、283、284、285、286、287、288、289、290、291、292、293、294、295、296、297、298、299、300、301、302、303、304、305、306、307、308、309、310、311、312、313、314、315、316、317、318、319、320、321、322、323、324、325、326、327、328、329、330、331、332、333、334、335、336、337、338、339、340、341、342、343、344、345、346、347、348、349、350、351、352、353、354、355、356、357、358、359、360、361、362、363、364、365、366、367、368、369、370、371、372、373、374、375、376、377、378、379、380、381、382、383、384、385、386、387、388、389、390、391、392、393、394、395、396、397、398、399、400、401、402、403、404、405、406、407、408、409、410、411、412、413、414、415、416、417、418、419、420、421、422、423、424、425、426、427、428、429、430、431、432、433、434、435、436、437、438、439、440、441、442、443、444、445、446、447、448、449、450、451、452、453、454、455、456、457、458、459、460、461、462、463、464、465、466、467、468、469、470、471、472、473、474、475、476、477、478、479、480、481、482、483、484、485、486、487、488、489、490、491、492、493、494、495、496、497、498、499、500、501、502、503、504、505、506、507、508、509、510、511、512、513、514、515、516、517、518、519、520、521、522、523、524、525、526、527、528、529、530、531、532、533、534、535、536、537、538、539、540、541、542、543、544、545、546、547、548、549、550、551、552、553、554、555、556、557、558、559、560、561、562、563、564、565、566、567、568、569、570、571、572、573、574、575、576、577、578、579、580、581、582、583、584、585、586、587、588、589、590、591、592、593、594、595、596、597、598、599、600、601、602、603、604、605、606、607、608、609、610、611、612、613、614、615、616、617、618、619、620、621、622、623、624、625、626、627、628、629、630、631、632、633、634、635、636、637、638、639、640、641、642、643、644、645、646、647、648、649、650、651、652、653、654、655、656、657、658、659、660、661、662、663、664、665、666、667、668、669、670、671、672、673、674、675、676、677、678、679、680、681、682、683、684、685、686、687、688、689、690、691、692、693、694、695、696、697、698、699、700、701、702、703、704、705、706、707、708、709、710、711、712、713、714、715、716、717、718、719、720、721、722、723、724、725、726、727、728、729、730、731、732、733、734、735、736、737、738、739、740、741、742、743、744、745、746、747、748、749、750、751、752、753、754、755、756、757、758、759、760、761、762、763、764、765、766、767、768、769、770、771、772、773、774、775、776、777、778、779、780、781、782、783、784、785、786、787、788、789、790、791、792、793、794、795、796、797、798、799、800、801、802、803、804、805、806、807、808、809、810、811、812、813、814、815、816、817、818、819、820、821、822、823、824、825、826、827、828、829、830、831、832、833、834、835、836、837、838、839、840、841、842、843、844、845、846、847、848、849、850、851、852、853、854、855、856、857、858、859、860、861、862、863、864、865、866、867、868、869、870、871、872、873、874、875、876、877、878、879、880、881、882、883、884、885、886、887、888、889、890、891、892、893、894、895、896、897、898、899、900、901、902、903、904、905、906、907、908、909、910、911、912、913、914、915、916、917、918、919、920、921、922、923、924、925、926、927、928、929、930、931、932、933、934、935、936、937、938、939、940、941、942、943、944、945、946、947、948、949、950、951、952、953、954、955、956、957、958、959、960、961、962、963、964、965、966、967、968、969、970、971、972、973、974、975、976、977、978、979、980、981、982、983、984、985、986、987、988、989、990、991、992、993、994、995、996、997、998、999、1000、1001、1002、1003、1004、1005、1006、1007、1008、1009、1010、1011、1012、1013、1014、1015、1016、1017、1018、1019、1020、1021、1022、1023、1024、1025、1026、1027、1028、1029、1030、1031、1032、1033、1034、1035、1036、1037、1038、1039、1040、1041、1042、1043、1044、1045、1046、1047、1048、1049、1050、1051、1052、1053、1054、1055、1056、1057、1058、1059、1060、1061、1062、1063、1064、1065、1066、1067、1068、1069、1070、1071、1072、1073、1074、1075、1076、1077、1078、1079、1080、1081、1082、1083、1084、1085、1086、1087、1088、1089、1090、1091、1092、1093、1094、1095、1096、1097、1098、1099、1100、1101、1102、1103、1104、1105、1106、1107、1108、1109、1110、1111、1112、1113、1114、1115、1116、1117、1118、1119、1120、1121、1122、1123、1124、1125、1126、1127、1128、1129、1130、1131、1132、1133、1134、1135、1136、1137、1138、1139、1140、1141、1142、1143、1144、1145、1146、1147、1148、1149、1150、1151、1152、1153、1154、1155、1156、1157、1158、1159、1160、1161、1162、1163、1164、1165、1166、1167、1168、1169、1170、1171、1172、1173、1174、1175、1176、1177、1178、1179、1180、1181、1182、1183、1184、1185、1186、1187、1188、1189、1190、1191、1192、1193、1194、1195、1196、1197、1198、1199、1200、1201、1202、1203、1204、1205、1206、1207、1208、1209、1210、1211、1212、1213、1214、1215、1216、1217、1218、1219、1220、1221、1222、1223、1224、1225、1226、1227、1228、1229、1230、1231、1232、1233、1234、1235、1236、1237、1238、1239、1240、1241、1242、1243、1244、1245、1246、1247、1248、1249、1250、1251、1252、1253、1254、1255、1256、1257、1258、1259、1260、1261、1262、1263、1264、1265、1266、1267、1268、1269、1270、1271、1272、1273、1274、1275、1276、1277、1278、1279、1280、1281、1282、1283、1284、1285、1286、1287、1288、1289、1290、1291、1292、1293、1294、1295、1296、1297、1298、1299、1300、1301、1302、1303、1304、1305、1306、1307、1308、1309、1310、1311、1312、1313、1314、1315、1316、1317、1318、1319、1320、1321、1322、1323、1324、1325、1326、1327、1328、1329、1330、1331、1332、1333、1334、1335、1336、1337、1338、1339、1340、1341、1342、1343、1344、1345、1346、1347、1348、1349、1350、1351、1352、1353、1354、1355、1356、1357、1358、1359、1360、1361、1362、1363、1364、1365、1366、1367、1368、1369、1370、1371、1372、1373、1374、1375、1376、1377、1378、1379、1380、1381、1382、1383、1384、1385、1386、1387、1388、1389、1390、1391、1392、1393、1394、1395、1396、1397、1398、1399、1400、1401、1402、1403、1404、1405、1406、1407、1408、1409、1410、1411、1412、1413、1414、1415、1416、1417、1418、1419、1420、1421、1422、1423、1424、1425、1426、1427、1428、1429、1430、1431、1432、1433、1434、1435、1436、1437、1438、1439、1440、1441、1442、1443、1444、1445、1446、1447、1448、1449、1450、1451、1452、1453、1454、1455、1456、1457、1458、1459、1460、1461、1462、1463、1464、1465、1466、1467、1468、1469、1470、1471、1472、1473、1474、1475、1476、1477、1478、1479、1480、1481、1482、1483、1484、1485、1486、1487、1488、1489、1490、1491、1492、1493、1494、1495、1496、1497、1498、1499、1500、1501、1502、1503、1504、1505、1506、1507、1508、1509、1510、1511、1512、1513、1514、1515、1516、1517、1518、1519、1520、1521、1522、1523、1524、1525、1526、1527、1528、1529、1530、1531、1532、1533、1534、1535、1536、1537、1538、1539、1540、1541、1542、1543、1544、1545、1546、1547、1548、1549、1550、1551、1552、1553、1554、1555、1556、1557、1558、1559、1560、1561、1562、1563、1564、1565、1566、1567、1568、1569、1570、1571、1572、1573、1574、1575、1576、1577、1578、1579、1580、1581、1582、1583、1584、1585、1586、1587、1588、1589、1590、1591、1592、1593、1594、1595、1596、1597、1598、1599、1600、1601、1602、1603、1604、1605、1606、1607、1608、1609、1610、1611、1612、1613、1614、1615、1616、1617、1618、1619、1620、1621、1622、1623、1624、1625、1626、1627、1628、1629、1630、1631、1632、1633、1634、1635、1636、1637、1638、1639、1640、1641、1642、1643、1644、1645、1646、1647、1648、1649、1650、1651、1652、1653、1654、1655、1656、1657、1658、1659、1660、1661、1662、1663、1664、1665、1666、1667、1668、1669、1670、1671、1672、1673、1674、1675、1676、1677、1678、1679、1680、1681、1682、1683、1684、1685、1686、1687、1688、1689、1690、1691、1692、1693、1694、1695、1696、1697、1698、1699、1700、1701、1702、1703、1704、1705、1706、1707、1708、1709、1710、1711、1712、1713、1714、1715、1716、1717、1718、1719、1720、1721、1722、1723、1724、1725、1726、1727、1728、1729、1730、1731、1732、1733、1734、1735、1736、1737、1738、1739、1740、1741、1742、1743、1744、1745、1746、1747、1748、1749、1750、1751、1752、1753、1754、1755、1756、1757、1758、1759、1760、1761、1762、1763、1764、1765、1766、1767、1768、1769、1770、1771、1772、1773、1774、1775、1776、1777、1778、1779、1780、1781、1782、1783、1784、1785、1786、1787、1788、1789、1790、1791、1792、1793、1794、1795、1796、1797、1798、1799、1800、1801、1802、1803、1804、1805、1806、1807、1808、1809、1810、1811、1812、1813、1814、1815、1816、1817、1818、1819、1820、1821、1822、1823、1824、1825、1826、1827、1828、1829、1830、1831、1832、1833、1834、1835、1836、1837、1838、1839、1840、1841、1842、1843、1844、1845、1846、1847、1848、1849、1850、1851、1852、1853、1854、1855、1856、1857、1858、1859、1860、1861、1862、1863、1864、1865、1866、1867、1868、1869、1870、1871、1872、1873、1874、1875、1876、1877、1878、1879、1880、1881、1882、1883、1884、1885、1886、1887、1888、1889、1890、1891、1892、1893、1894、1895、1896、1897、1898、1899、1900、1901、1902、1903、1904、1905、1906、1907、1908、1909、1910、1911、1912、1913、1914、1915、1916、1917、1918、1919、1920、1921、1922、1923、1924、1925、1926、1927、1928、1929、1930、1931、1932、1933、1934、1935、1936、1937、1938、1939、1940、1941、1942、1943、1944、1945、1946、1947、1948、1949、1950、1951、1952、1953、1954、1955、1956、1957、1958、1959、1960、1961、1962、1963、1964、1965、1966、1967、1968、1969、1970、1971、1972、1973、1974、1975、1976、1977、1978、1979、1980、1981、1982、1983、1984、1985、1986、1987、1988、1989、1990、1991、1992、1993、1994、1995、1996、1997、1998、1999、2000、2001、2002、2003、2004、2005、2006、2007、2008、2009、2010、2011、2012、2013、2014、2015、2016、2017、2018、2019、2020、2021、2022、2023、2024、2025、2026、2027、2028、2029、2030、2031、2032、2033、2034、2035、2036、2037、2038、2039、2040、2041、2042、2043、2044、2045、2046、2047、2048、2049、2050、2051、2052、2053、2054、2055、2056、2057、2058、2059、2060、2061、2062、2063、2064、2065、2066、2067、2068、2069、2070、2071、2072、2073、2074、2075、2076、2077、2078、2079、2080、2081、2082、2083、2084、2085、2086、2087、2088、2089、2090、2091、2092、2093、2094、2095、2096、2097、2098、2099、2100、2101、2102、2103、2104、2105、2106、2107、2108、2109、2110、2111、2112、2113、2114、2115、2116、2117、2118、2119、2120、2121、2122、2123、2124、2125、2126、2127、2128、2129、2130、2131、2132、2133、2134、2135、2136、2137、2138、2139、2140、2141、2142、2143、2144、2145、2146、2147、2148、2149、2150、2151、2152、2153、2154、2155、2156、2157、2158、2159、2160、2161、2162、2163、2164、2165、2166、2167、2168、2169、2170、2171、2172、2173、2174、2175、2176、2177、2178、2179、2180、2181、2182、2183、2184、2185、2186、2187、2188、2189、2190、2191、2192、2193、2194、2195、2196、2197、2198、2199、2200、2201、2202、2203、2204、2205、2206、2207、2208、2209、2210、2211、2212、2213、2214、2215、2216、2217、2218、2219、2220、2221、2222、2223、2224、2225、2226、2227、2228、2229、2230、2231、2232、2233、2234、2235、2236、2237、2238、2239、2240、2241、2242、2243、2244、2245、2246、2247、2248、2249、2250、2251、2252、2253、2254、2255、2256、2257、2258、2259、2260、2261、2262、2263、2264、2265、2266、2267、2268、2269、2270、2271、2272、2273、2274、2275、2276、2277、2278、2279、2280、2281、2282、2283、2284、2285、2286、2287、2288、2289、2290、2291、2292、2293、2294、2295、2296、2297、2298、2299、2300、2301、2302、2303、2304、2305、2306、2307、2308、2309、2310、2311、2312、2313、2314、2315、2316、2317、2318、2319、2320、2321、2322、2323、2324、2325、2326、2327、2328、2329、2330、2331、2332、2333、2334、2335、2336、2337、2338、2339、2340、2341、2342、2343、2344、2345、2346、2347、234



差以免因艾格利帕的詛咒而無法自拔！

拾伍 退路概當閉塞 存活儘冗向前

在殺凱恩之前一定要先把他退路封閉也就是他的棺材所在，想起瑪莉亞為你算的命嗎？拿著鐵釘和鐵鎚，那麼去找吧！

1 雜貨店

艾恩應該有鐵釘賣你，可是克利爾在你和他翻臉之後根本不見你，更不用談拿鐵鎚。無奈只有去找伊凡，和他交談無論如何一定要拿到血染重鎚才行。

2 凱恩的墳墓



拿到鐵釘鐵鎚之後回到凱恩的棺材所在，把它封起來，現在去殺他就不怕他恢復了。

拾陸 懾人魅眼致死 未解怎能旁觀

如果你直接找凱恩會發現只要被他的魔眼一瞪你就無法自制而遭其殺害。如何能逃過他的魔眼呢？對了，不是有吃

了暫時失明的東西嗎？拿草莓糖便，一見面就先吃下去他就沒敏了。

拾柒 辣手還差分寸 誰料功歸惹惹

可是他的爪子仍然十分厲害，那麼怎麼去抵擋他的魔爪呢？記得大發暗練嗎？只要戴上艾恩恩派你也不敢近身那就安全了。

拾捌 男兒仁義浩然 抗禦祈福運轉

使用聖水攻擊可以造成對凱恩的傷害，不過先準備好聖水才行。

拾玖 今朝靈釋靈明 百年聖光復現



打開克利爾给你的魔法盒，放出被封閉的光線就會傷害到凱恩。

貳拾 正名直當脫口 致敵其短心亂

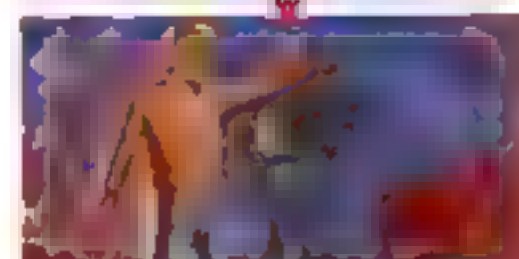


將艾格利帕告訴你的凱恩的真名向凱恩說將使他心亂而

真圖逃回他的棺材恢復。要注意的是如果未照以上順序對抗凱恩恐怕將遭到失敗。

貳拾壹 勇士獨定虎穴 智者巧封龍潭

因為你已將凱恩的棺材封閉，他無法恢復而被迫你用木樁插心解決。完成救世主的使命。



貳拾貳 虛冥得晃白日 陰風詭轉吹殘

凱恩死後山谷終於可以重見光明，一切邪惡勢力將退不再出現山谷之中。

貳拾參 異域英雄事蹟 惡魔禁地永傳

完成任務可以離開了，但這段英雄事蹟終將流傳在山谷之中。

最後你和狄卓拉離開山谷開創新的生活，回顧這一些日子的探險、冒險而刺激，但卻十分有意義，因為你的聰明才智，才能解救山谷中的居民乃你自己所心愛的人，這不是個挺圓滿的結局嗎？

叢林戰爭完全攻略 / LCJ

由於《叢林戰爭》沒有可以隨時存檔的功能，也沒有類似「休息」的指令供人物恢復體力，而且只能以魔法恢復體力，所以玩家要有重複某些戰役好幾次的心理準備。如果以上兩點你不在意的話，就和筆者一齊向打倒米可大魔王的路上邁進吧！

第一章

洛克軍的出擊

本次任務的目的是要說服沙卡曼達加入我方，要注意的是如果沒有打破米可雕像的話，沙卡曼達的意識無法恢復，將不會加入我軍。島上唯一一座米可雕像就是你存檔的關鍵所在。由於沒有休息的指令，玩家最好在本關練習支援和包圍的作戰方法，以免傷亡慘重。

第二章

陰謀

由於卡拉加達城主失蹤而引起了一連串的情報。洛克等人決定先去瓦魯族的部落探聽消息。敵人一開始就會發動猛烈的攻擊，所以最好組成防禦陣線來阻擋攻勢。在瓦魯族部落前面有米可雕像，將它打破後可以存檔。瓦魯族的族長會給你一把鑰匙，第三關的時候就會用到它。接下來就要打破卡拉加達城前的石像以進入城內。

第三章

卡拉加達之謎

由於洛克被卡拉加達以魔神咒變成了石像，所以眾人要將他救出來。本關中克雷巫師與克雷法師的法力都不弱；而卡拉加達與克雷武士的法力更是驚人。在通往內城的過程中，要小心克雷法師會以魔法偷襲。

打倒卡拉加達後才發現他是魔王的手下假扮的，真正的卡拉加達則被囚禁在地牢裡。使用鑰匙救出他後，我方又多了一位生力軍。

第四章

布拉女神號

為了前往內陸地區，洛克一行人必須要搭乘

布拉女神號。搭乘時的任務就是替船長迪可羅找回項鍊。

本關的敵人除了帕奇士兵、帕奇忍者及迪可羅外，全部都會施展法術，所以要小心遠程的魔法攻擊。戰鬥的時候要利用包圍戰術，並且向威脅性最大的敵人開刀。卡洛流氓帕奇武士的攻擊力很強，應該採用各個擊破的方法把他們消滅。女神的項鍊在卡洛流氓的身上，打倒他以後就能取得項鍊。

要登上布拉女神號前必須與迪可羅決鬥；獲勝後將項鍊交還給他，他就會加入我們的行列。本關除了先前加入的古多與達比，還會有迪可羅加入，所以共會增加一名人員。

維爾先生不可錯



第五章

登陸

米可大魔王為了「歡迎」洛克一行人的到來，老早就擺好陣式在岸邊候教了。

由於通往陸地的通道狹小，不易施展包圍戰術，所以最好將敵人引至船上戰鬥。本關雖然只有蓋特法師、蓋特鬥士及蓋特巫師會魔法，但是因為數量很多，所以要特別小心。此外，攻上船的敵人也會使用包圍及支援的戰術，這裡可以說是一場硬仗。

第六章

洛克的選擇

由於古多以前所組織的反抗軍正遭受敵人猛烈的攻擊，所以洛克等人必須將他們救出來。

本關開始後，敵人就會像潮水一樣地湧來，但是只要能夠抵擋得住這一波的攻擊，接下來就輕鬆多了。

任務結束後，古多的四名夥伴——馬加雷克、杜剛、帕希德及卡羅特羅將會加入我們的行列。

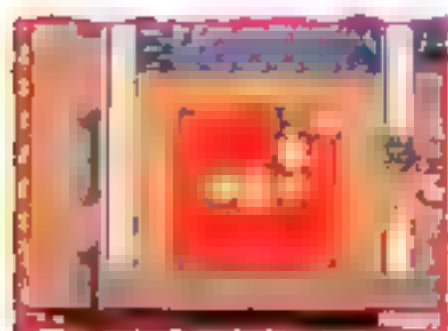
第七章 內陸要塞

格達貝斯城已經被敵人佔領了，本次任務的目的就是要重新奪回它。

這一關的敵人非常強悍，所以要儘量保持隊形。城牆面是由兩隻伊卡法師與四隻伊卡戰士所把守，進攻時要特別注意。伊卡法師雖然不會移動，但是他們法術攻擊的範圍相當大，而且威力也不弱，要想辦法儘快剷除他們。

內陸要塞

內陸要塞



為了奪回內陸地區，並且進而對抗米可大魔王，佔領格達貝斯城是必要的，本

提供存檔機會的

次任務就要肅清城中的敵軍。

本關的敵人非常多，而且通通又很毒，所以要集結成方陣。會使用魔法的人物最好安排在隊伍後面，以便給奄奄一息的敵人最後一擊。在第一個米可雕像旁有小隊長和伊卡法師駐守；因為他們都不會移動，所以可先在遠處用法術將伊卡法師剷除，然後再專心對付小隊長，中隊長和大隊長也可以如法炮製。

佔領格達貝斯城後，洛克等人得知聖泉池的狀況不尋常，於是決定前往調查。

聖泉池之戰

聖泉池之戰

佔領格達貝斯城後，洛克等人得知聖泉池的狀況不尋常，於是決定前往調查。

這裡就是聖泉池



到達當地之後，去卻沒有發現米可大魔王的蹤跡，但是聽當地人說西北方的海口有奇怪的打雷聲傳來，一行人乃決定前往調查。

本關開始後，便會有摩拉吉卡、歐當多、諾亞、卡羅特四名二十二級的夥伴加入，使戰鬥的陣容變得更堅強。開始由於聖泉池的阻擋，使



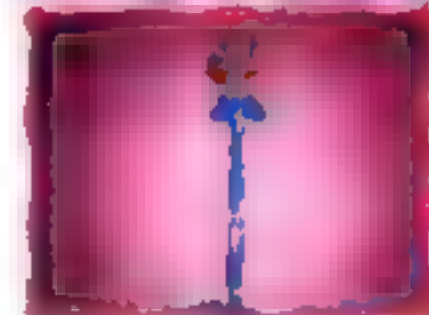
得部隊的集結很困難，戰力也不易發揮，這點要特別小心。除了一開始的敵人較不

好對付外，在港口的敵人實力也不弱。

當洛克軍將堵住港口的壓像毀掉後，海水開始流入聖泉池



利不開的派，導引非常中，結果眾人發現原來米可大魔王的城堡就在聖泉池的水柱上



水柱上出現一座城堡

第十章

第十章



星古龍物拯救鯨魚島，就看這一役了，大家加油吧！

本關可以說是

敵人來到城堡前面

大挑戰，因為除了一開始的蓋特戰士、蓋特鬥士及蓋特巫師較好對付外，其它的敵人都不是好惹的；此外，五個存檔機會遍佈在角落，要取得非常麻煩。在米可大魔王身邊佈滿了許多強悍的戰士，因此不要冒然推進，以免遭到圍攻。最好採用「以退為進」的方法將部分的敵人先誘殺；如果敵人的攻勢太猛烈，最好先後退調整隊形，並將追擊的敵人順便消滅。至於魔王旁邊的法師與會施法術的敵人，可以用攻擊力與防禦力兼優的隊員做近身攻擊，並藉由搭配凍結的魔法攻擊將他們一一除去。沒有屏障後，米可大王就顯得容易應付多了。

當眾人擊敗米可大王後，發生了一件妙事，米可大王竟然變成小豬了，原來這才是他的真面目。漫長的戰爭終於結束了，和平也再度降臨了鯨魚島。洛克一行人也結束了漫長的旅途。



攻略提示(上) GUDERIAN

Q: 哇、AC! | :

我在網上四處逛，等待有什麼事情發生，究竟我要等多少年呢？



▶一、大概一年，我們希望你花錢買這個遊戲是值得的。

▶二、事實上，只要你知道自己的工作是什麼，你就不用等太久了。

▶三、你不是網上的集郵師嗎？到藥局去，用手指圖形（

以上簡稱手）在櫃台左側的檯板上你將能達到櫃台，而你的第一個顧客就會上門了。

Q: 藥局上鎖了，它何時會開門？

▶一、當你打開它時，傻瓜，那是你的店啊！

▶二、你會被自己的走幸圍在門外嗎？

▶三、遊戲一開始你就有一把鑰匙，只要把它放在藥局門上去打開它，然後用手把門推開就行了。（物品清單中有鑰匙）

Q: Penelope 給我一紙配方，我要如何去調配呢？

▶一、好了，你可以開始去閱讀配方上的文字。

▶二、或者你可以去猜一猜，不過那些日子沒有什麼幫助。

▶三、到你的物品清單中把眼鏡圖形放在配方上，你就會知道要配什麼藥品。然後從櫃台後面的門進入你的調配室，用手按在靠牆的調配台即可。

Q: Penelope 需要的藥已經用完了，我該怎麼辦？

▶一、利用你手邊的資料去

3. 購 此

▶二、抱歉，似乎我們沒有提供 Tyloxyspyridine 給你，去，去，你該自己去調配了。

▶三、幸好，我們在你的現代的健身與衛生一書中提供了一種替代品，好像是 PEPTIC LYMACINE TETRAZOLE。

Q: 我想我找到了 Penelope 要的藥，可是現在怎麼辦呢？

▶一、哦！讓我們想一想，某人要作藥，他某種東西，公司你有這個東西，卻來你該怎麼辦，這真是個笨問題。

▶二、去後街第一條路到藥局找她。

▶三、把藥給她。

Q: Penelope 仍然沒走而且說我做的不太對勁，為什麼？是不是我做錯了什麼？

▶一、不，你沒做錯什麼，只是你弄點去給 Penelope。

▶二、你做錯了，在某一件事時，Penelope 不會不走了，因為你給的藥份量不對，因為你的藥方根本就不對，你該好好的看手冊了。

▶三、仔細看下一個問題，一步一步去調配藥方。

Q：我從未當過藥師，現在我人在調配室，我要如何正確的配藥呢？

▶一、用手按在 GRADUATED CYLINDER (刻度圓筒) 上把它移到工作台上，它必須留在那裡。

▶二、用手按在 PEPTICLYMACINE TETRAZOLE 上把它移到刻度圓筒上。

▶三、按 PEPTICLYMACINE TETRAZOLE 瓶八次，直到刻度圓筒內有40ml 為止 (每次 5ml)，如果你倒多了，可以把刻度圓筒倒在右方的垃圾筒再重新加入藥量。

▶四、現在你的刻度圓筒已經有40ml，將 PEPTICLYMACINE TETRAZOLE 瓶放回架子上，把手按在藥瓶 (MEDICINE BOTTLES) 上就會出現一瓶的圖形，把它放在工作台上。

▶五、把手按在刻度圓筒上，並把它按在藥瓶上，空藥瓶就會變成 MEDICINE BOTTLE (40ml)，將刻度圓筒放在原來的架子上。

▶六、將手按在 CORKS (軟木塞)，將 CORKS 放在藥瓶上即可離開。



Q：Helen 或者你叫她 Mom，這個大嘴巴又回來了，我該怎麼對付她？

▶一、把她抓起來再把她丟到垃圾桶去。

▶二、給她她想要的可能她會離開。

▶三、她給你一張配方，給她正確的藥品她會離開，否則她會一直來找你。

Q：Mom 的配方比 Penelope 的難了些，我要怎麼配呢？

▶一、到調配室去。

▶二、拿起刻度圓筒並且把它放在工作台上，拿起 BISMUTH ENTEROSALICYLINE 並按在刻度圓筒上直到有15ml 為止，並把 BISMUTH ENTEROSALICYLINE 放回原來的架子上。

▶三、拿起燒杯 (BEAKER) 並放在工作台上，拿起刻度圓筒並把裡面的15ml 液體倒入燒杯中，將刻度圓筒放回原來的架子上。

▶四、拿起 PHENODOL OXYTRIGLYCHLORATE 並按在天秤 (BALANCE) 上六邊，直到天秤顯示 30gm 為止，將 PHENODOL OXYTRIGLYCHLORATE 放回原來的架子上。

▶五、拿著天秤的盤子放在燒杯上，燒杯會變成45ml，將天秤的盤子放回去，拿起一根玻璃棒放在燒杯中攪拌，然後把玻璃棒丟到垃圾筒中。

▶六、最後，將燒杯放到藥丸製造器 (PILLMACHINE) 上，再把燒杯放回原來的架子上，拿起空的一瓶藥瓶，按在藥丸製造器上面7次 (不要太快，因為每次製造一顆藥丸需要一些時間)，等有21顆時將藥瓶放在工作台上，拿軟木塞塞上藥瓶便完成了。

Q：我無法看清楚 Sadie Oversee 夫人的配方，希望她不會死！

▶一、她不會死，這只是預防配方。

▶二、你可以試著去配，不過可能配一千年也配不出她需要的。

▶三、你能夠找到可看清楚配方的方法，然後你再配藥給她，是誰開的處方呢？或許她會知道。

Q：要如何才能看清楚 Oversee 夫人的配方上寫什麼？

▶一、醫生寫藥方時就「神」了，他人在酒店，去找他看你能做什麼。

▶二、也許醫生寫藥方時有什麼東西阻擋他的視線造成錯誤，吃醉酒的人會拿什麼東西呢？

▶三、拿起醫生的酒杯 (在他面肌的桌上)，到物品清單中去找列配方單。

▶四、把酒杯放在配方上，這樣你能透過杯子去看配方單。

Q：我要怎麼對付這張明顯不正確的配方單？

▶一、找醫生去更正它，你不是醫生不能自己去改。

▶二、醫生除非知道他寫錯了，否則他是不會去改的，也許你該利用一些東西喚回他的記憶。

▶三、當你把酒杯放在配方單上閱讀之後，把這張有杯子的上面的處方單給醫生，他會告訴你正確的配方。

Q：我要如何才能點燃空的酒精燈呢？

▶一、你必須用某種高揮發

遊戲攻略

性液體去加入酒精燈中。

▶二、到酒吧後面找找看。

▶三、從酒店大門出去，你可看到咖啡店的窗戶，在角著的馬車座上有瓶黃色瓶子，拿起它。



▶四、回到調配室把 elixir 瓶放到新的酒精燈中，點燃火柴那兒。

Q 要如何才能製造 Estr-o-sterane ?

▶一、非常小心地（嚴謹）

▶二、回到調配室將 BIMETHYLQUINOLINE 瓶放在天秤上按一次直到出現 15gm，將 B-METHYLQUINOLINE 放回架子上。

▶三、拿起研鉢及研磨棒放在工作台上，將天秤的盤子放在研鉢中（看來有 15gm，將天秤盤放回天秤上。

▶四、拿起 METYRAPHOSPHATE 放在天秤上按一次，直到有 15gm 為止，將天秤盤放在研鉢，再把天秤盤放回天秤上。

▶五、用手按在研鉢及研磨棒（30gm）開始磨粉末，完成後將包裝紙（MEDICINAL PAPERS）放在工作台上，共放六張在工作台上。

▶六、拿起 5gm 量匙（measuring spoons）在研鉢上每次取 5gm 的藥粉放在包裝紙上。

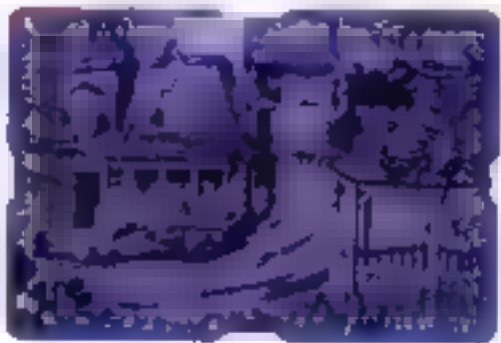
▶七、重複上述動作直到研鉢中的粉末都用完了，將研鉢及研磨棒放回原來架子上。

▶八、最後拿起綠色的藥盒（MEDICINE BOX）放在工作台上，將一包藥粉放入盒內，後就可以了。

Q 我進不了妓院，它一直說要等到天黑。

▶一、它24小時都在營業，一直都是如此。

▶二、你不能偷溜進去。



▶三、等到天黑吧！真的會天黑，在那之前你是進不去的。



Q 可憐的 Smithie，他看起來很痛苦，我能幫他嗎？

▶一、可以的，藥局裡到處看看吧！

▶二、你有一些庫存藥品，查一下你左邊的貨架

▶三、在藥局內左側貨架上有一瓶的 PARATHION，軟膏，用手把它拿起來

▶四、到物品清單把藥膏拿給 Smithie 就可以了

Q 警長要我關店，我那裡做錯了嗎？

▶一、你在惡劣的時候到了 Coursgold，來錯時候了。

▶二、他不是針對你，他整個鎮的店都關門，你只有等下個季節了。

貳、ACT II：

Q 我快受不了了，有什麼可以停止馬匹放屁？

▶一、放屁是很容易處理，不論是人或牲畜。

▶二、不幸地，你必須親自去解決這件事，首先找一個防毒面具以便接觸馬兒們。

▶三、接著對馬兒的屁取樣去分析以便對症下藥。

▶四、最後，依據分析去配藥以解決馬兒放屁問題。

Q：我要如何才能讓馬兒的臭屁下生存以解救全鎮？

▶一、最好是待在家裡，不過那解決不了問題。

▶二、你必須去組合一個防毒面具。

▶三、然後儘快分析放屁的原因。

Q：防毒面具是個好主意，不過我找不到。

▶一、在1988年是有防毒面具的，你必須自己做一個。

▶二、你必須找到四樣東西依正確順序去組合一個防毒面具。

▶三、你需要一個空罐、一條皮帶、一把煤炭及一根刺墜子，這些東西可以在牆上找到。



▶四、在物品清單中拿起墜

子刺空罐上，將煤炭放進空罐，再把皮帶穿在空罐上。

Q：那裡能找到製造防毒面具的材料？

▶一、空罐是在咖啡店架子上。

▶二、煤炭在Smithie工作的地方附近，皮帶則掛在牆上的繩索邊。

▶三、冰墜是在酒店後面扎在桶子上。



Q：有任何化學物品可以治好馬嗎？

▶一、是的。

▶二、你必須在調配室裡自己去調配。

▶三、Aminophylline Citrate 是治療馬匹的合適藥方。

Q：有那麼多種可能的原因，我必須每種都試嗎？

▶一、不需要，事實上，你只要去化驗就可以明白了。

▶二、分析的步驟可以在現代的健康與衛生一書中36頁得到解答。

▶三、基本上，你要先拿到馬放的屁當樣本，並在氣體分析儀上用大燈燒，觀察光譜便可決定是用什麼來醫了。

Q：我要如何拿取馬屁樣本？

▶一、簡單，使用一個紙袋，而你需帶防毒面具去接近馬尾巴去取樣。

▶二、從 Chester Field 的商



店中拿到紙袋。

▶三、確定你有副防毒面具在手上，到外面馬兒站的地方去，從物品清單中拿出紙袋。

▶四、當馬放屁，尾巴飛起來時，趕快把紙袋放在馬屁股去按就行了。

Q：如何使用氣體分析儀呢？

▶一、你沒在大學上過普通化學嗎？

▶二、點燃酒精燈將氣體分析儀拿去燒。

▶三、再將裝有馬屁的紙袋放入分析儀分析。

▶四、你知道手冊38~50頁中有關放屁的五種可能了嗎？



▶五、依據光譜分析應該是扁豆造成的；你可以用Aminophylline Citrate 來治療馬兒。

Q：要如何才能製造 Aminophylline Citrate？

▶一、到調配室去，將刻度量筒及燒杯放在工作台上。

▶二、拿起SODIUM BICARBONATE 在天秤上量 40gm，將天秤盤內的 40gm 放到燒杯

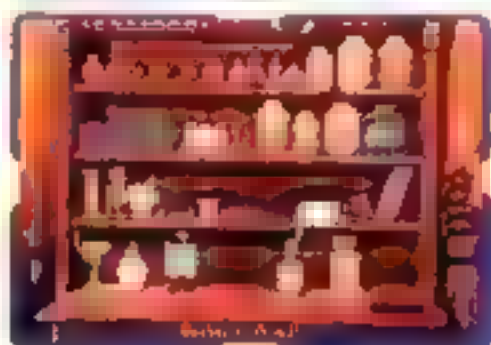
遊戲攻略

中。

▶三、拿起 FURACHLORD ONE 並在刻度量筒中量 15ml，將這液體也放入燒杯中。

▶四、將 WATER 放在刻度量筒量 45ml，再把 45ml 的水放入燒杯之中，燒杯中有 100ml 了。

▶五、拿起 MAGNESIUM SULFATE，將它放在天秤上秤 5gm，再把這 5gm 加入燒杯，現在燒杯有 150ml。



▶六、將攪拌棒放入燒杯攪拌，作完之後把攪拌棒丟進垃圾筒。將燒杯內液體倒入藥瓶並塞上瓶塞就完成了。

Q：我該如何治好這些馬兒呢？

▶一、到外面去找到一匹馬兒再說。

▶二、將藥瓶放在馬兒身上或是喝水的水槽就成了。

Q：如何才能對付蝸牛呢？

▶一、你該記得蝸牛喜歡喝啤酒吧！

▶二、將打開的啤酒倒在蝸牛前進的路上。

Q：那裡可以找到高品質的啤酒呢？

▶一、在一個低品味的酒店之中。

▶二、例如像金球 (Golden Balls) 酒店。

▶三、到酒店去，從你的物

品清單拿出 Smithie 給你的錢，把錢給老闆，他會賣給你啤酒的。



Q：要如何打開啤酒瓶呢？

Q

▶一、用開瓶器則。

▶二、何去找教堂的鑰匙呢？(英文的開瓶器俗稱爲 Church Keys)。

▶三、去教堂找找看鑰匙吧！

▶四、用手把教堂的門打開，用眼睛看教堂門上的鑰匙孔，真果！鑰匙在上面，拿走它吧！

▶五、從物品清單中將教堂鑰匙放在啤酒上打開瓶子。

Q：如何才能救印度人脫離窘境呢？

▶一、他不願殺生，即使是螞蟻，你必須找個東西讓他下來。

▶二、也許有個梯子或什麼的。

Q：那裡有梯子可以找呢？

Q

▶一、到學校的遊戲場看看



▶二、在體育梯旁不是有個梯子嗎？把它拿走吧！

Q：小女孩正在玩個滑梯怎麼辦？

▶一、爲了救人暫借一下又何妨。

▶二、到學校的體育梯旁，拿上 體育梯 (放在她正在梯子旁時去移動梯子)。

Q：如何才能正確的解救 Brial 呢？

▶一、首先拿走遊戲場的梯子。

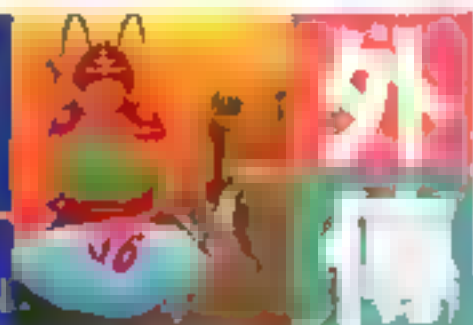
▶二、回到 Srin 坐的鐵丘。

▶三、從物品清單中把梯子拿上來放在鐵丘上，那你將得到一個很棒的財子了。



西遊記

攻略補遺



/ 黃永輝

由於此遊戲中已附有簡單的攻略本，但仍有許多遺漏之處，故由筆者提筆加以補足，拯救眾生，續續陰魂。現在請拿出你的攻略本，沒有的玩家可以將回函卡寄回天堂賜取。

故事的開始是由景平村這個地方開始，在此可以買到些基本的裝備，當離開開始你的錢是不夠的，所以囉先找些小妖怪練練功吧！在補足了所有的裝備之後必須得向白虎嶺出發，開始了真正的冒險旅途，在白虎嶺的洞穴中並沒有什麼稀世的珍寶，所以玩家可以直接去修理那醜陋的蜈蚣精了，解決了蜈蚣精之後便是到寶象國之後有二件事，一就是去和國王談話，一是補足裝備再往西南方的洞穴（洞口有人守位的那個洞便是了），除掉那隻在黃袍怪——就「我斗」，接著便會再見到寶象國的國王，他會給你開啓蓮花洞之寶物（此寶物在物品欄中是見不到的！）。進入了蓮花洞，第一件事就是要到蓮花洞下層（由地圖之A門進入）找到一個八卦圖，站在八卦之上，便會出現金角銀角，打敗他們之後八成——唔——便會出現與你並肩作戰，蓮花洞中有不少寶物，都相當不錯，接著必須往回走出蓮花洞，往下走便是一德村，到一德村找到最左邊的工匠和他談談天，之後，往西南方的大雲洞，大雲洞中必須找到移開大石的機關——才能與紅孩兒一決死戰，關口的次序為C→D→B→A，出了A門之後便會看到牆上4個拉環，

拉開之後，巨石便會移

開了，此地區的敵人等級都大幅的提升，玩者可能會在此遭遇第一次的挫敗，不要氣餒，往後的路還長著呢！接著出了大雲洞，向東南方便是寶象國，此時最重要的是多買一點補血的物品，因為找金角怪的路途可是蠻遙遠的哦！找金角怪的路是ABCDEFGHIJKLMNQPQRSTLVWX夠長了吧！K死了金角怪之後別忘了按原路回去，回寶象國之後，接著就將找到一個願意助你渡海的人，再回大雲洞向上出大雲洞，找到三德村，和康康的水匠談話，就完成了渡海的工作，渡船往東邊國出發了，東邊國中的國王是虎鹿羊三仙所幻化，所以記得先補血，再去見國王，不然……可是會死得冤枉哦！接著的件事便是要出城向西北方走找到森林迷宮，一直走到盡頭，便可以找到國王，國王會要你回東邊國向南兵取定風珠，回東邊國取得定風珠之後向西方找到一堵牆，便可依MNJGHPFCDBA找到龍扇公主。

出了火焰山便可見到一村莊，入了村莊，補充裝備之後，東北方有一道牆，找到牛魔王，K死他，便可出村莊，向北方而行，便可看到南極仙翁，取得玉如意，再往盤絲洞而行，入洞後依EFBA便可找到蜘蛛精，便可出盤絲洞，到達三才莊，稍作休息，往獅駝洞便可找到復生的虎鹿羊三仙（更強了哦！），接下來可往比丘國見見國王，再出城往西南方找太上老君，便可回比丘國作掉鹿妖幻化的國王了，接著往無底洞出發依ABCDEFGHIJKLMNQPQR便可找到無能的鼠精，出了無底洞，便是到了



○鼠精要為鹿精報仇

遊戲的末端了，首先到西北的玄英洞除掉豹妖，要注意的是洞穴的東北方有一牆上的扣環必須開啓，才能見到豹妖，接著便是要到陰霧山依GD的途徑便可找到犀牛二怪了（此2



○大戰群牛怪

洞中有許多寶物，仔細的找），而C處門前有巨石擋住，必須依逆時針將巨石前的小石塊的走過，巨石便會開啓，而後就是到西方入世去修理二郎神了，故事也就到此落幕了。



○與二郎神的最後決戰

不吐不快

西洋封神榜

哇！又迷路了。這個地方不是三十分鐘前就來過了嗎？沒辦法，誰叫我是方向白癡呢！嗚……以上就是我坐在電腦前一、二個小時仍無法找出歸途的慘痛經驗。心中已經非常「鬱卒」了，那不斷相的怪物仍不停地阻撓我，無意義的干擾技術指令，只見螢幕上跳出些「數字」來，然後不停的反覆，心中不禁燃起了一個慾望「Kill It」！差點沒有砸壞電腦。唉！誰教今日3D、模擬遊戲大行其道，使我這個動作迷只有吞口水看別人玩得津津有味。便在我望眼欲穿之際一救世主出現了，那就是「西洋封神榜」。你是一個戴著鐵面罩的勇士，憑藉著自己的力量去斬妖除魔。

故事雖頗為制式，但能更見遊戲功力之所在。一開始你只有一把小刀，到最後尋路的過程中便可以找到斧頭、長矛、炸彈等幫助你的強力武器。敵人的造型頗為精緻，行動極為自然，變化也蠻大的。有時有些拿不到的寶物，需要花些腦筋。例如：有些地面上有升起的鑽子，你無法通過，而有個老頭子卻可來去自如，這時你該怎麼辦？YA！YOU GOT IT！「利用它」，首先，先利誘他盜取寶物，然後他會在附近走來走去，這時你便靠近，丟下個寶物引他前來再趁機除去他。哈！這是物盡其用，敵人也可以是你的助力。

值得一提的是，到了第二關你可以買隻「好伙伴」——老鷹，這個伙伴的模樣及忠誠

都相當令人可喜，還會幫你打敵人。不過此隻老鷹太過愚忠了，例如第一關有些令人討厭的蝙蝠吊在牆上，這時你那「可敬」的鷹便不顧一切衝向牠們，結果是壯烈成仁。牠死時還會放出子彈打擊敵人來保護你，真是令人感動（請默哀3分鐘）。

總之，如果你厭倦了在迷宮中亂繞或下一堆指令，等待電腦運算的模擬遊戲，「西洋封神榜」是您最佳的選擇（福氣啦！）。

邱繼

巴士帝國

記得不久前聽得一項消息——公車要漲價囉！腦中閃過一個念頭：不會吧！每天要忍受那如過癮般的人潮，現在還要承受無情的壓榨，令我們這些苦辛快要變成野狼了。接著又發生了台汽虧空嚴重，有倒閉之危，心中第一個想法就「那有這款代誌？」所以當巴士帝國一推出後，我馬上就加入巴士公司經理行列，就在我戰戰兢兢，克勤克儉，努力的蓋車站，調低票價，更換最新

最舒適的車後，得到的回報，竟然是持續不斷的虧損，好不容易等到了公元2000年，電腦說因為我50年來努力，將付予我一項新工作。心想：這些年的辛苦總算沒有白費，可是當我喜不自勝時，電腦的力太力太野也漸行漸慢地停在我的下一個工作——掃街員，OH！My God！真是慘絕了。由

於這樣令人喪氣的結局，讓我在電腦前足足發呆了十分之久。可是，想想實在心有不甘，於是我又再度坐上經理寶座，這一次我決定徹底改變策略，不換新車，不降票價，並將大量資金投資在房產上（雖然有點不務正業）。可是它的確使我賺了不少錢，就在一切步入正軌，而另一家競爭者已有家倒閉，其它的也正在走下坡時，天啊！已經1992年了，才於讓我喘口氣，公車業者難堪啊！而我那因公車要漲價而起波瀾的心也因此平靜下來了，不過我還是有點懷疑這個遊戲真的不是公車業者所做的？

LO.T

射鵰英雄傳

相信玩過笑傲江湖的人，大部分都有被懷柔御劍的衝動，因此，我曾一度不再接觸同類型的GAME。才料知道射鵰英雄傳發行後，時克制不了生理上的衝動，又陷入武林與眾玩這無底深淵。基於笑傲江湖的劇情過於簡陋，作者特別在劇情上花了番心思，濃厚的中國畫風，的確是有別於其它遊戲，不過既然是不吐不快，就讓我吐些苦水吧！

片頭洋洋灑灑的劇情動機簡介，的確是豐富創意，不過真煩的配音便稍嫌呆板一點，只見每個人都是聲嘶力竭，副正氣凜凜的模樣，倒叫人有些不敢領教，為何不能像連續戲一樣，弄得生活化一點，還

有說話的聲音可以快一點，相信諸位玩家的耳力不會太差。

這是我最近的心內話！黃蓉長的實在是太“醜”了！金庸筆下的她應該是面容玉膚、凝眸皓齒。不料她在電腦螢幕上的大頭照竟是蒜頭鼻、方形臉，仔細一看還有雙下巴，再看下去還會以為是男扮女裝。郭靖變了這麼一個黃臉婆，殊不知是幸運是不幸，有時我都會認為作者不小心把黃蓉四十歲的主照貼到遊戲裏頭。好笑的是歐陽克也看上大頭蓉，黃蓉這副尊容，倒叫人有點啼笑皆非。

另外賣面人物的眼實在是太短了一點，男的則是標準的五短身材，女的則是雙雞眼眼。這種小叮嚀造型實在是不符合金庸筆下的俠客風範。

最後那個桃花島上的八卦陣實在是太難了，什麼實不實，虛不虛的，要不就是什麼裏面實一點，外面虛一點，還有什麼開始走實就會很虛，最後走虛又會很實。天啊！只怕大學聯考的文言文也沒這麼難吧？那位人俠要是知道破關口訣，就煩請趕快飛鴻傳書，救救在下我吧！



記 得是去年吧！班上同學向我誇耀說「三國志III」有多麼多麼的好。還在單色時期的我，只有乾瞪眼的份。經過了一年的奮鬥，我才玩到了這個遊戲。

「三國志III」不論在畫面、音樂、控制等，都比二代好得多，光是它的顯示地圖、3D戰鬥畫面，數十名新武將的創造，就遠遠的把其他戰略遊戲比下去了。然而，有幾點我

不吐不快

是一定要說的。

首先是「援助」指令，每年向人民徵收的錢、糧，居然比不上眼望國要上二、三個月的糧饈，實在是不太合理。

再來是「一騎討之」（就是單挑啦！）記得有一次我派趙雲去挑張苞，在最好的狀況下，只見強光一閃，我的眼睛一花，兩匹馬已衝到了盡頭，而趙雲竟然……竟被張苞一刀砍於馬下。那時，我張大了嘴，久久不能含虛，連破電腦的衝動也免了。趙雲耶！二國時期數一數二的智勇之將，在長坂坡曹操八十三萬大軍中，單騎救出阿斗，名聲甚至大過關羽、張遼的趙雲，竟被張苞擊而敗，真是太不可思議了。



原 來我是不喜歡玩動作派的GAME，但沒想到卻被這個十分不錯的GAME給深深吸引住。武將爭奪中的「統一天下」宛如市面上的大型電玩一般，氣勢非凡，場景動輒更是了得，只要你能照它說明書所說的說出Expanded Memory的話，不但能看到後面的士兵在搖旗吶喊，更別說是其它的動畫了。

GAME中各個人物所擁有的戰技可以說是不勝枚舉，而且名字還好聽的很呢！像是風捲殘雲、流星趕月、黃龍探爪、翻身攬海等等……GAME中另外有其它GAME所沒有的加分關卡。說了這麼一大堆優點，總是要提一下缺點，像是人物中為何不見孫權方面的武將

，如果說GAME是為了打曹操為目的的話那故事是可以改的，如果能加入孫權一方的武將，那一定會使這個GAME更令人接受。

武將爭奪的操作方式可以用搖桿或是Keyboard，但是我覺得用Keyboard較容易上手，總之這是個令人著迷的GAME。



從 82年9月6日到82年12月28日，這三個多月裡來從無間斷，不管大考小考，排除萬難都忘情在這難得天地中，隨著聲嘶力竭的吶喊聲和斬破天際的全場打，心情跟著起伏，時而歡呼大叫，時而捶胸頓足，真是達到忘我的境界，這一切的，以無非是為了想率領眾「兄弟」們拿下總冠軍，然而就在祥和的耶誕夜中，不在意聖誕老人的打擾，正進行最後一場的賽事，就在裁判說出GAMESET的同時，全年270場的比賽終告結束，並以絕對優勢奪得上下半球季冠軍，成為全冠軍，但是結束後卻僅報導了一些個人獎項，連個過關動畫都沒有，電腦螢幕只留下Thank you for……，真令人失望，奮鬥了幾個寒暑，流下的汗水全都白費了，換來的只有一行字和兩行清淚，耶誕老人駕著馴鹿離開了煙囪，一片寧靜的深夜，卻傳來一陣陣的哭泣聲，這是多麼悲慘呀！PS：原來是隔壁的Baby又肚子餓了。



遊戲獵人



本文作者：L.Y.C.

當「真人快打」的大型電玩版在坊間的遊樂場出現時，曾經引起了一陣騷動。其實這個格鬥遊戲的規則，並沒有什麼特別的；首先你得打敗六個不同的對手，以及一個和自己相同的敵手，接著還得接受二次由亂數任選兩人出戰的車輪戰，最後才能挑戰已生存兩千年之久的半龍人 GORO 和最後的魔王 SHANG TSUNG。在格鬥遊戲充斥的當前，為什麼「真人快打」仍有其獨特的魅力呢？



首先，「真人快打」和一般格鬥遊戲最大的不同，在於它所有的人物圖形，都是使用真人所拍攝的影像，再經過一些適當的修飾來製作的。所以



戰鬥時看起來格外地逼真細膩。除此之外，「真人快打」還有一個最大的特點——血腥暴力！關於這個說法，或許會有些玩家不以為然，不過老實說，當每個人物的致命一擊出現時，大概剛接觸此遊戲的人，都會被嚇一大跳。據說這個遊戲在歐美被劃分為「NC-13」（相當於國內的「限制級」），就是因為過於殘暴，所以限制某個年齡層以下的玩家使用本遊戲。不過最近外頭又出現了「真人快打2」，更加地慘酷血腥，看來還是有不少玩家為支持這個遊戲。



就在這段期間，「真人快打」除了大型電玩版，也移植到 AMIGA 及超任上。筆者未見

過 AMIGA 版本的移植情形，但是在超任上的表現，可要比大型電玩版遜色不少。後來聽說 PC 版上也移植了這個遊戲，有鑑於以前 IBM PC 上，並沒有什麼成功移植的格鬥遊戲，所以筆者也並不抱著多大的期望；想不到一看到這遊戲時，完全出乎筆者的意料之外——幾乎和大型電玩版一樣！經過特別加以注意之後，才知道原來是使用 DOS/4GW 系統，難怪能做到這種地步。其實目前的 IBM PC 的硬體配備，並不比一般的遊樂器遜色，但是受限於圖形處理及基本記憶體的限制，所以遊戲做起來就差了點；DOS/4GW 則提供了進入保護模式的環境，使得遊戲不再只受限於 640K 的記憶容量，因此像「DOOM」、「SIMCITY 2000」等，做起來比一般遊戲的水準要提高了不少。而「真人快打」雖然是移植版，但是在目前的 IBM PC 上，大概是找不到比它更強的格鬥遊戲了。



首先我們從硬體設備談起。既然是使用 DOS/4GW，那麼 386 及至少 4MB 的 RAM 是最基本的配備。雖然遊戲中有支援 386 所使用的低解析度模式，以及 486 所使用的高解析度模式兩種，但是筆者建議最好還是使用 486 以上的機種，以及 8MB 以上的 RAM，才不會有延遲的現象產生。若你有裝聲卡及 ROLAND 的話，還能夠享受到幾乎與大型電玩同樣的背景音樂及各種音效。看來擁有 386 的玩家們，大概又得考慮換主機了。否則再過個一兩年，就玩不到許多精彩的遊戲了。

在畫面來說，「真人快打」也達到了相當的水準。除了解析度略低及色彩較少，而使得人物看起來較模糊以外，其它如動作的招式、背景捲動流暢度，都和大型電玩版的程度相近。尤其是在 486 之下，在戰鬥中的背景，還可以看得出來是多重捲動哩！舉凡人物的移動、攻擊或使用道具，都毫無遲滯的感覺，而這正是一個動作遊戲最重要的一點。要不然等你按下攻擊鈕，卻發現所操縱的人物好像被綁了鐵鍊般

，緩緩地攻擊時，試問會有多少人還玩得下去？



「真人快打」的招式除了流暢之外，變化多端也是其大特色。除了一般常見的氣功外，還有可以凍凍住敵人的凍氣，或是割入敵人身上一度再將他拖過來痛擊的繩索等等。要中不足的，就其防禦方式是使用按鈕的方式，而非一般向後退即可自動防禦。大概有不少玩者會因為這種操縱方式的不適應，而遭電腦痛毆吧！另外在你得到第一次的勝利時，螢幕上便會出現「FINISH HIM

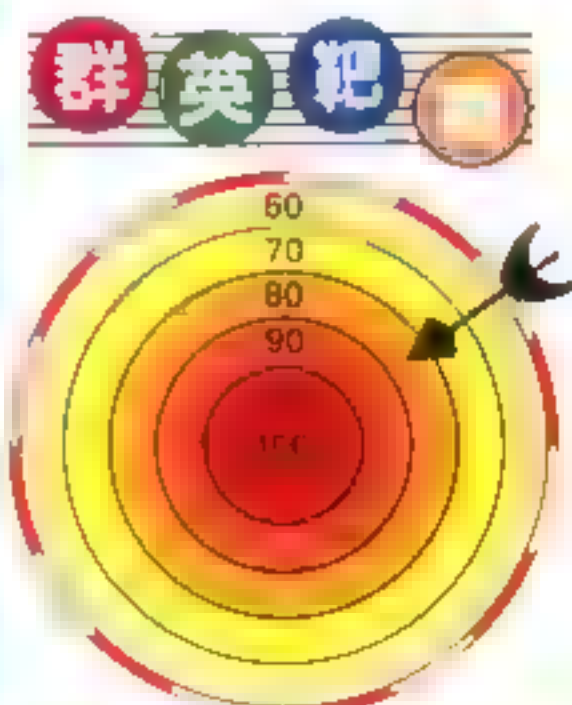
」的字樣，這時你就可以使出「必殺」的一擊（Finish Move），將對手一擊斃命。每個人物的必殺一擊都不一樣，例如 Kano 會挖出對方的心臟，Sub Zero 會將頭連脊髓一起拔出，可說是相當地血腥殘酷。但是在原作的說明書中，並沒有附上其操縱的方式，所以要如何使出必殺一擊，那就得靠你自己多加嘗試了。

在背景音樂及音效部份，筆者認為已經超過了一般移植的水準。不論是剛開始或遊戲中的背景音樂，或是戰鬥、擊中的音效，以及數位語音，都已經和大型電玩版相當類似。若沒有看到螢幕及喇叭旁邊的電腦時，還真的會讓人以為是大型電玩哩！

不過「真人快打」也有點瑕疵。就是遊戲中進入戰鬥時，有時會讀取一段相當長的時間。要是沒有看見電腦上的硬碟燈，還在閃爍，還以為是當掉了。幸好這種情形並不常發生。除此之外，「真人快打」個個可以說是個 IBM PC 上移植最成功的格鬥遊戲。不論你是不是格鬥遊戲迷，都不可不碰過它哦。

群英會武 VER 2.0

 <p>效果直逼大型電玩的格鬥遊戲！尤其是血腥無比的必殺一擊，更是讓人血脈噴張。整體而言，可算是移植作品中的佳作。</p>	 <p>動作流暢，招式多變，即時發招是格鬥遊戲的特色，更是吸引玩家之處，真人快打在 PC 上之表現不俗，唯必殺絕技似嫌血腥。</p>	 <p>由大型電玩移植的格鬥遊戲，動作流暢，招式變化多端頗有可觀，唯必殺一擊則太過殘酷，兒童不宜。</p>
--	--	--





本文作者：R.X.Z.

擬真旋風

最近遊戲界似乎吹起了一陣 3D 旋風，從大型的遊樂機台到個人電腦，到處都可以看見它的影子。這股擬真（Virtual）的潮流到了 PC 上先後出現了不少的佳作，先是 Inforgram 的 ALONE IN THE DARK I（鬼屋魔影 I）和 ID Software 的雷神之鎚，最近又有其續集銀城戰士，這類似 3D 或是第一人稱視角實現的遊戲大多利用向量繪圖及貼圖放大的技術克服速度上的困難，雖然其圖形的精緻度比不上一些以傳統貼圖方式製作的遊戲，但是由於其流暢的動作和設



與 NPC 交談

計構思上的得體卻也擄獲了不少玩家的心，今天要為各位介紹的是一款由國人自製的 3D 擬真遊戲——魔王迷宮，這套遊戲也採用了類似銀城戰士的第一人稱視角，也是屬於即時戰鬥的動作遊戲，並且加入了一些頗為有趣的設計。在遊戲中玩家扮演一位拯救蒼生的英雄

魔王迷宮

——陸劍東，希望找回散落在邪惡之洲的八顆星界石及星界石盒打開通往邪惡之門，執行上天賦予你的使命，在一段簡短的片頭簡介之後你就被送到邪惡之洲，開始你的命運之旅……

程式&畫面

魔王迷宮（以下簡稱魔片）雖然和銀城戰士（以下簡稱銀片）一樣同屬於動作遊戲，不過兩者還是有著相當大的差別，魔片在畫面更新及捲動的速度上可以說相當地快速，不過它是利用跳格及點捲動（註 1）的方式來更新畫面，而且遊戲的主畫面格局較小，而銀城戰士則是利用平滑的點捲動，因此在硬體的需求上前者要比後者來得寬鬆，而魔片在畫面上的表現只能說是十分的普通（相對於銀片而言），地面上的景觀在同一個區域裏並沒有太大的差異，當然這也和所佔記憶體量有差別，因此也沒有必要太過刻意地要求，“該看”的東西還是可以看得相當清楚的，而且利用了一點程式上的技巧，在轉彎和移動時都顯得十分地流暢，這點倒是相當令人激賞，畢竟國內在 3D 影像技術這方面尚處於萌芽的時期，能有這樣的表現可以說是相當不錯的了。

小家子氣的音效

遊戲中的樂曲數可以說少得可憐，而且旋律的變化也不多，在冒險的過程中也不會因為進入某些地方而自動切換音樂，只有在切換成戰鬥狀態時

才會變成比較緊張點的配樂，而音效上的表現更是小氣得可以，事實上在這種純以動作為賣點的遊戲中音效的表現可以烘托出遊戲的氣氛，增加本身的真實感，而且會接觸這類遊戲的玩家大概都有嚴重的暴力傾向（PS：筆者也是屬於相當溫和的類型），要是沒讓他們聽見敵人被摧殘蹂躪時的慘叫

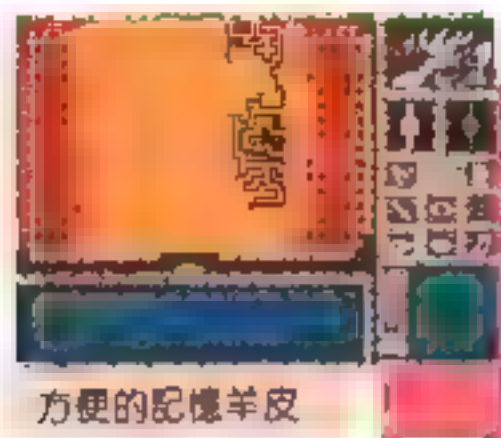


擋路的大石頭

聲，這遊戲所能帶給他們的樂趣也就少了一大半，更不用說要他們走完二十幾座聳入的迷宮了。

別出心裁的設計

在遊戲的過程中你可能會遇見一些在特定些地方活動的 NPC，藉由交談你可能會獲得一些重要的訊息，有助於整個遊戲的進行，這項設計相當地特別。而且在路途中可以找到許多療傷的草藥和補充體力的井水，筆者非常感興趣的是利用失水多寡來表示體力的方法不知道是得自什麼靈感？也許是和流汗補充水份有關吧？這個點子應該是相當地合理，另外一些只有在 AVG 和 RPG 中才會出現的功能選項如戰鬥、交談、檢視、筆記、地圖、拿取的功能在這個遊戲中也佔了相當大的份量，尤其是拿取這個



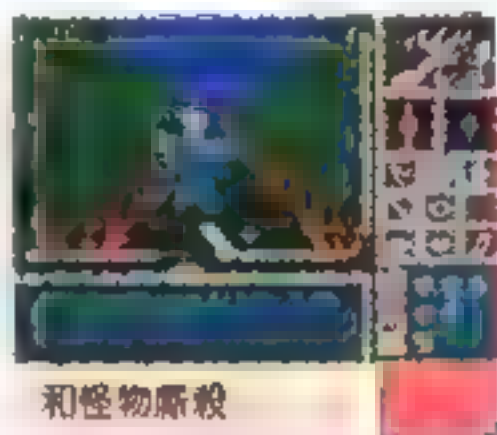
方便的記憶羊皮

功能，使用頻率大概不下於戰鬥，不過在得到一些可以裝東西的袋子之前你只有 8 個放東西的空間（含武器有 9 個），可別太貪心撿太多的東西，因為你只要把它扔掉後就會因為腐爛而消失了。最特別的是這個遊戲加入了迷陣這個設計，使得原本就相當複雜的迷宮變得更為困難，所謂的迷陣就是類似倉庫番遊戲中將擋道的東西推開擠出一條路來，在說明書中也附了幾個簡單的迷陣地圖，最好能夠先少做推演一番再決定要怎麼走，一旦將移動牆推到不能動時就無法再回復原狀了，所以最好是能夠先存個檔再行動。

操控繁瑣的戰鬥

遊戲中出現怪物敵人可以使用不同的武器來解決，因此要多了解一些武器和怪物的弱

點，而且在遠遠的地方看見時就要趕緊換妥裝備準備戰鬥，這也算是遊戲的特色之一。而在戰鬥時因為是近身的肉搏戰，最好是能躲在轉角處讓敵人沒有辦法攻擊你，攻擊時有許多方位可以選擇，像往下刺擊、向左、向右砍劈等，不過往往會因為無法確認應該攻擊那個方位而慘遭滅頂，奇怪的是敵人好像練了金剛罩一樣不管距離再怎麼近，攻擊其它方



和怪物廝殺

位敵人都不會受傷，每次筆者想要找出它們的“罩門”之前都會被跟K一頓，而且操控性也不是很好，如果選擇跑過頻了就會變成開門的指令，其結果可想而知。

“雞肋”遊戲

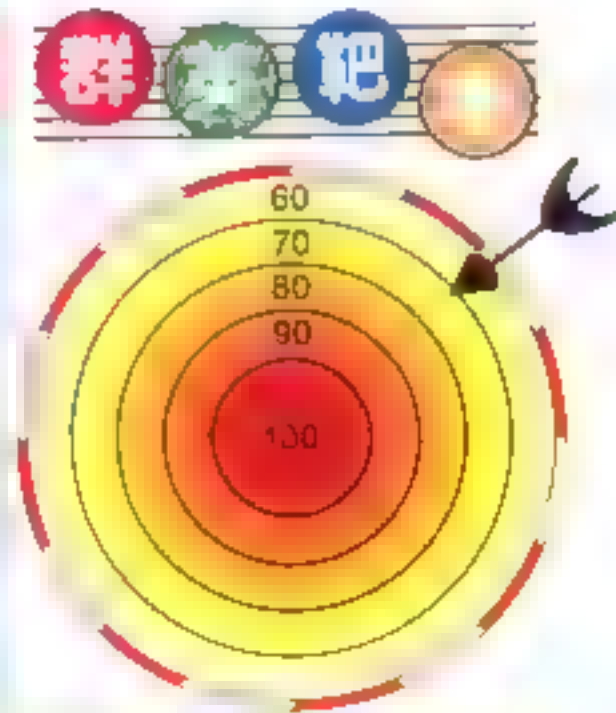
這個遊戲的表現如果和毀滅戰士比起來實在是小巫見大

巫，不過在一些事件的安排設定上筆者十分地肯定設計小組的努力，如果說這個遊戲有什麼太大的缺點的話，那大概就是在戰鬥方面的表現手法有待加強，而在音效方面如果能夠有更多的、更刺激的音效的話，相信它也會是一個受到玩家青睞的遊戲。



歐美雷暴 VER 2.0

<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 阿·布 </div> <p>國內首度採用 3D 引擎製作的動作遊戲，雖然慘遭毀滅戰士的火力壓制，但就其神來說，比之救世聖主，可說雖不中亦不遠矣。</p>	<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Mr. i </div> <p>不甚流暢的操控方式與不甚體貼的戰鬥模式，再加上氣份營造頗弱的音效，相對於遊戲製作的旺盛企圖心，給人一則表現平平的不佳觀感。</p>	<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Dracula </div> <p>類似毀滅戰士的 3D 動作遊戲，唯流暢度較差提供自動轉圈系統，嘉惠不少迷路的玩家。</p>
---	--	--





幻想空間



..... 萊里渡假去

本文作者：曾昭奇



在夢中的幻境，

個性，不虛也！

情 「刺」萊里又踏上他的艱難之旅了，這回可是第六次了，從第一代得辛苦的敲鍵盤輸入指令到今天可選擇在視窗系統以高解析模式用滑鼠來玩幻想空間，其間軟硬體興革不可謂不大，並且由第五代開始，每集故事均自成系統，不再像前三代的故事具有連續性。幻5發展故事的地點是一家渡假健身中心，某天萊里正窮極無聊的在海邊踱步欣賞美女劇體，卻被電視節目製作人找去參加徵友節目，其實只是去當陪榜的炮灰，在陣「快轉」，不！是一番折騰後，萊里這位第二名先生很榮幸的成為渡假中心的免費貴客，天生馬虎的萊里先生當然很高興的出發，向著他的終極目標：「找到一位他所愛又愛他的女子」前進了。

幻想空間初在本地推出時，因為它的題材在當時仍屬特殊罕見而吸引不少好奇的玩家，可是時至今日，要比清涼的



畫面，大膽的故事，幻想空間和一些本土的遊戲對照起來要說是瞠呼其後了，但這套老招牌的AVG仍是有它的特色與優點，再加上努力所做的改變，在眾多競爭者之下還是保住了應有的水準。幻5的發行採DOS/Windows雙版本方式，玩者可自由選擇適合自己的安裝方式，在視窗系統下安裝的玩家還可以640 X 480的高解析來



.....

進行遊戲，缺點是視窗控制所有系統資源，在音效卡的支援下有時會出現些許的硬體相容問題。

畫面更是保持了幻想空間的用色大膽，對比強烈的結構在整個花花綠綠的的螢幕中，有時要找隱藏的道具，還真是對眼力的考驗，不過 SIERA 在新的介面系統提供了HOT SPOT的功能，也算是對玩者的小小幫助。人物的畫法仍沿用前幾代的風格，除了萊里看來完全像漫畫人物之外，其餘的角色都畫得很夠水準。



★欣賞美女最好從下半

身開始

目前的遊戲大都以音效卡做出特殊音效以加強遊戲的趣

味，幻6當然也不例外，筆者一直猜想萊里這麼一號人物他的嗓音會如何？低沉或像唐老鴨一樣呱噪，也許即將發行的全語音光碟版幻6可以解答筆者的疑問，順便聽聽各位美女不同的性感嗓音，希望代理幻6的國內廠商能夠開始準備CD的發行業務，畢竟由國外的趨勢來看，光碟機目前的功能標準已大致完備，價錢也已合理至多數人都能負擔，再加上光碟片容量大，無法盜拷的種種優點，多媒體遊戲勢必成為日後的主流。



幻6的畫面風格，充滿神秘感。



幻6的畫面風格，充滿神秘感。

幻6的配樂仍是走輕鬆風格，近20首配樂用MT 32聽起來真是一種享受，玩者可到有氣舞蹈教室中找點唱機好好聽個過癮。



幻6的畫面風格，充滿神秘感。

幻6的畫面風格，充滿神秘感。

在這套系列作品中幻6的格局比較起來算小的了，大約只有30個左右的場景可供探索，但整體風格保留得相當完整，其間充斥著美國通俗文化的雙關語和刻板印象製造的笑料，例如遊戲中有位美女要求萊里拿一副手鐐給她，但在萊里交給她之後卻看了一眼錶實是Made in Taiwan而勉強收下，雖然台灣已是筆記型電腦這類高科技產品的主要出口國家，可是整體形象在多數美國人眼中仍是貧窮落後，真是令人氣短與無奈，以上便是利用刻板印象製造的笑點，再來就是玩者在某些場景會發現一些具性暗示意味的圖形，如吸煙機的

壓縮機部份與沙拉吧的形狀，這便是利用視覺聯想方式給玩者一些戲而不謔的笑果。



幻6的畫面風格，充滿神秘感。

而論幻想空間系列是屬於成人的遊戲，因為它所傳播的笑果和所使用的題材，是針對心智已發展成熟的成人，雖然已取消進入遊戲前檢查玩者年齡的措施，但並不表示這是個老少咸宜的遊戲，過程中出現的同性戀、性虐待、人妖等題材對身心仍在發展的青少年來說絕對有負面的影響，但若您是位英文底子不錯的成年人，幻想空間6倒是提供了一個讓人能開懷一笑的「幻想空間」，使您悠遊其中。



幻6的畫面風格，充滿神秘感。

群英會審 VER 2.0



阿布

也許是因為《Fantasy 6》的劇情故事性表現並不如目前一般冒險遊戲理想，但仍不脫其戲謔的本色，總之，萊里還是萊里就是了。



Mr. i

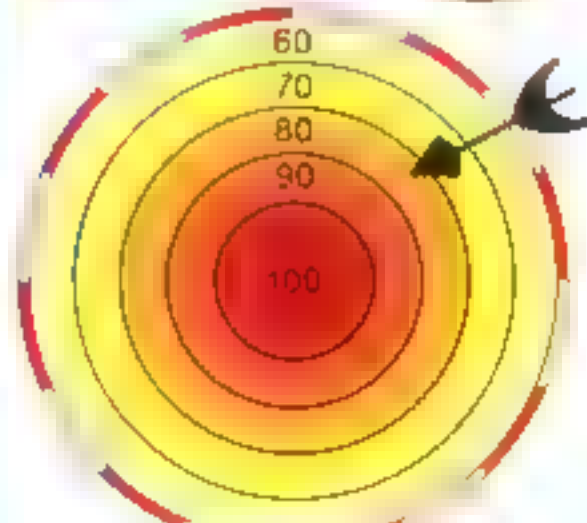
保有一貫的美式成人幽默與寬廣的想像空間，音效、操控、畫面與完整劇本均屬上乘之作，不過以內容而言，格局過小，足以讓萊里迷引以為憾。



Dracula

以國外遊戲市場競爭激烈的程度，遊戲能發展到第六代，製作公司是下了苦心經營。劇情同樣的安排不少性暗示的題材，對老玩家來說應不陌生。

群英靶





遊戲獵人

本文作者：GORDON. P

剛 拿到這套遊戲時，很快的把指引手冊翻了一遍，直覺上感覺這套遊戲和別套「角色扮演」遊戲不一樣。於是很快的把他安裝到硬碟上，興沖沖的玩起來了。當看到片頭畫面只是一些靜態圖片和文字的介紹，興趣就減少了一半，但是為了要介紹這套遊戲，不得不繼續玩下去。筆者玩了三天就沒有興趣再玩了，個中原因請聽我慢慢道來……



這套遊戲劇情的安排是這樣的：有一個「雷伊王國」，雷伊四世為現任國王，其子「雷伊五世」有一童年玩伴「斯多列」，兩人感情非常好。雷伊四世過世後，雷伊五世順利繼承王位，並同時任命其好友斯多列擔任雷伊王國的侍衛隊長。斯多列（即玩者）主要的任務是負責雷伊王國的安全，並幫雷伊五世處理特定的任務，而故事也就從此開始。

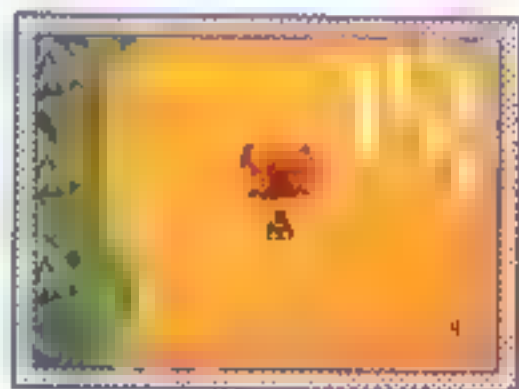


整個劇情就像本段落一樣的短小、精簡、無趣。



遊戲的劇情雖然毫無吸引力，但這套遊戲的戰鬥場面卻有不同於其他RPG遊戲的設計。出現戰鬥場面時，玩的人可

以自己決定自己或隊友的戰鬥位置及前進位置，也可以決定每位隊友要使用的招數或技能法術……等，當然你也可以決定要攻擊對方的那一個人。另外同一個時間你可以帶五種部隊隨行（整個遊戲提供了六種族部隊供你差遣，每個種族部隊至少由七種具備有不同技能或法術的人所組成），當然先



決條件是你一定要有足夠的錢來養他們，否則大家都要過日子，誰願意跟著窮酸的侍衛隊長過日子呢？如果你深諳用兵之道，在本遊戲中你將可看到各路人馬所具備的技能和法術，隨手運用，

雖然戰鬥場面設計的很突出，但是有兩個缺點在這裡不得不提出來，第一，戰鬥時的音樂吵得讓人受不了，聽了一次以後就不想再聽。第二，敵人出現的頻率太高，雖然手冊上說本遊戲不是以戰鬥為主，而是以達成任務為目標。但是在實際的遊戲中，有時候連續一次每走一步就戰鬥一次，而每次戰鬥所耗掉的時間，則一分鐘，多則一至五分鐘。如果完成一次任務要花四個小時，那麼花在戰鬥的時間幾乎要個半小時，可以說整個遊戲幾

乎都是用戰鬥場面在拖時間，我個人覺得這是最大的敗筆。當然如果一套遊戲劇情本來就那麼簡單，不用這種方法來拖時間，那整套遊戲就更沒什麼看頭了。

本套遊戲的另一個特點是屋外的場景設計的很合理化，比如說當你在各城周遊時，作者注意到天氣的陰晴，甚至還會下雨，非常符合實際狀況。但是屋內或城內的場景就有點離譜了，人物們都是靜態的，不會走動，其他不合理的狀況還有：

1. 老百般的對話永遠是一樣的：第一次出任務和第二次出任務時碰到的同一個人對話內容竟然一模一樣，甚至還有兩個人的對話詞也一樣，由此可見編劇鬆散，缺乏說服力。

2. 直接晉見城主：守衛無動於衷。實際的狀況是不經過守衛通報，就無法見到城主，但是本遊戲的守衛就像木頭人一樣站在崗位上，毫無防衛能力，更離譜的是主角在某個城要晉見城主時，故意去見守衛，說明要晉見城主的來歷，請他通報一聲。守衛回答城主不在城中，已外出多日。主角不

理會，逕自在城主的宮中走去，赫然見到城主整肅的坐在王位上，待與城主對完話後出來，再故意與守衛對話，守衛講的話依然相同，竟然不知道主角已經見過城主了。

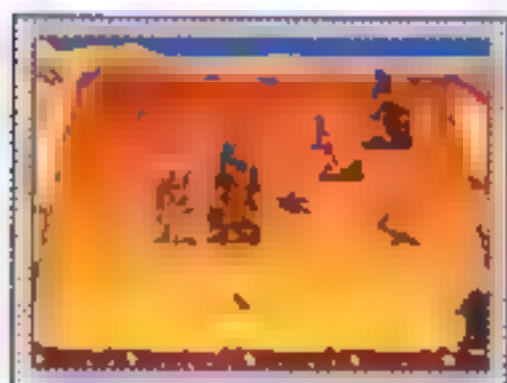
3. 兵役官是固定設：手冊中說可將多餘或不製之部隊帶到斯多列城，交由兵役官保管。但是我試過好幾次與兵役官對話，每次兵役官說完需要什麼服務之後，就沒下文了，試過各種方法就是無法將部隊交給兵役官。

4. 任務尚未完成就跳回去：見爾伊五世時，對話竟然是先前吩咐任務時的對話，而不是問主角任務完成了沒。

這套遊戲雖然在戰鬥場景和城外場景的設計，很有創意

但是非常可惜在整個劇情上的安排常錯謬百出，不合理也不合理，其實臺灣的遊戲程式設計師功力都不錯，只可惜缺少訓練有素又有創意人才的編劇。

這套遊戲推出後成功與否，翻本的份量幾乎佔了一半，盼望國人在努力創品牌時多在腳本的設計上加點油。



群英會審 VER. 2.0



可憐布

又一練功型的國產 RPG，戰鬥系統獨特且頗具巧思，但在時序的安排上不夠謹慎，程式規劃方面實在有待加強。



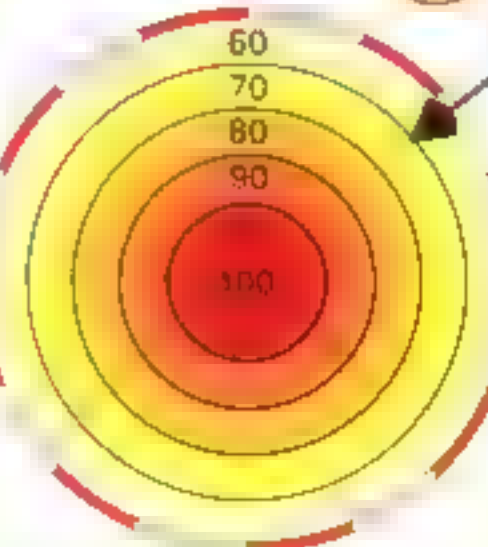
Mr. i

劇情薄弱，音樂實乏煩躁，詭病的過戰頻率與情境狀況脫節的對話太多缺點足以使其在戰鬥部署之創意光芒盡失。



Dracula

法術新穎及野外場景描圖天氣是不錯的設計，唯劇情結構較鬆散，城堡內的劇情設計較缺合理性，感覺上是趕工の後遺症。





本文作者：神者無敵



勇 者傳說的製作背景很特別，是由一群香港的年青人（廢話，這一行的製作人都是年青人）所製作的。香港遊戲界給國內業界的印象並不大好，因為近兩年香港遊戲盜版非常嚴重，有些店面更公然販賣破解版的磁片，而且你越愈罵客反而賣得愈好，似乎不會有什麼創作，其實不然，金磁片屢屢出現過香港的人圖作品，如去年曾出現過「聖域劫」、「射波」等遊戲。由於市場消化力問題，如果遊戲不能前往其他地區，肯定血本無歸，故一直沒有甚麼大型作品出現。勇者傳說或許就是突破這現象而誕生的作品，到底勇者傳說是否真的可以成爲香港遊戲的代表作，筆者不敢妄下斷語，還是慢慢剖析這個遊戲給大家看看吧！



▲主角亞拔登場

「勇者傳說」故事背景有點像電影「人玩鬼」主角被意外傳送到別的時空中，剛好穿著和這時空中傳說的勇者一樣，村中的人有部份便認爲主角是勇者，當然也有人不以爲然，而其中最反感的人便是主角

第一次交戰戰敗後，所救回來的耶路（當然，誰相信勇者被人一拳便打敗了），耶路不但相信「勇者傳說」，更以自己的力量向敵人帝國軍挑戰，而主角亞拔仍在迷惘自己是不是個勇者之際，因為耶路被奪走了劍，便只好帶著耶路的劍踏上旅程。



▲亞拔的第一場戰鬥

遊戲採用 $360 \times 240 \times 256$ 的遊戲畫面，這種 XMODE 的遊戲國內並不多見（國內用 XMODE 的解像度仍是 320×200 ），不管是圖形還是文字，都比較細緻，畫功也不錯，一般人可能會覺得像遊戲，可是筆者仔細看過後，可能是魔風的關係吧，覺得較像 NEC 的 9801。戰鬥場面則是最近流行的側視視角，筆者一向喜歡這種方式，可以清楚地看到敵我雙方攻擊過程，不過在此有一點可能是誰來挑骨頭的看法，就是我方不管裝備什麼武器，畫面都是隊員走過去打敵人一拳，感覺有點奇怪。法術方面則做得非常華麗，可見製作單位的用心。不管是疾風捲起敵人

人塔攻擊或是水雷等法術，都有豐富的畫面，並非那種貴圈貴玩貴玩貴玩。



▲寶卷中的小村



▲靈型對話盒的交談系統

說到法術，這遊戲的系統不同於一般 RPG，並沒有魔法限制，（要找到寶軸，再使用到身，還可以學會這個法術，另外可以用買的，或用偷的，不同的角色偏好法術程度不同，反正就是攻擊力和法力成反比就對了，遺憾的是法術只有十來種，在量的方面較弱了一點，另外是法術沒有相剋效果，如果玩家玩過「太空戰士」或「復活邪神」便知道，火系的敵人用火系的攻擊不但沒有作用，而且會加強了敵人的生命力，但用水系的攻擊卻會

造成嚴重的傷害。在「勇者傳說」中，有些敵人看起來是水系的，用火焰攻擊的傷害竟比水雪攻擊還弱，經過多種怪物的實驗也是一樣。因此筆者認為應該沒有生相的效果存在。法術也不會因等級提昇而加強威力——這又是另一遺憾，因為這種設計，使得等級的提昇只是單純提高攻擊力、HP、MP 而且並不會因此而獲得新的技能或法術。



▲來到最後決戰的迷宮前

遊戲的對話採用雲型對話盒的方式，看起來的確清楚很多。遊戲初期對話仍成數道，但愈到後面就愈胡鬧，可能和香港的「無厘頭」風有關吧——說到香港，順便提一下，港、兩地的玩家遊戲方式不太一樣。

香港的玩家比較偏好即時戰鬥及練功，所以有些在「實戰」的很厲害的人搞 GAME 的遊戲反而在香港做得好好。而此台當受歡迎的遊戲卻又變的乏人問津，「勇者傳說」似乎

偏向香港玩家的口味，戰鬥不算難，但卻非常頻繁，尤其在地下迷宮中沒有休息區，也沒有神秘果一類可提供存檔機會的東西，所以只要補給品不足，你便得準備重來了。迷宮的壓覺比地上的建築物單調，不過設計得還算好，很少有迷路的情形出現。



▲側視視角的戰鬥畫面

音樂可能是遊戲的敗筆，獲得的節奏加上單調的樂聲，使筆者在被禁而睡著了。視窗關閉時也有一些虛弱的聲音。因為筆者沒有 GM（不知 GM 的情況如何），不過音樂上是最多人擁有的卡，理論上應該多照顧好才對。尤其是視窗打開的音效，實在很刺耳。希望製作單位能改進一番。另外遊戲剛開始的第一場戰鬥主角有死掉的可能，但卻不提供玩家事先存檔的機會。另外在剛上城門時沒有任何武器——後來才需要先用劍、發現劍上的「孔」，再把電池裝上，才能當武器




來用，這種設計對老手而言不算甚麼，但對於新手而言卻是種折磨。舉一個真實例子——曾有個人買了「勇者傳說」，隊伍都在出城後便全滅了。原因是吞食天地是這個人第一套 RPG，他根本沒有穿上裝備再出城的概念。這是知名遊戲作者的良心建議，希望不要以自己玩遊戲的能力衡量玩者——否則嚇怕了玩者的話吃虧的仍是自己。

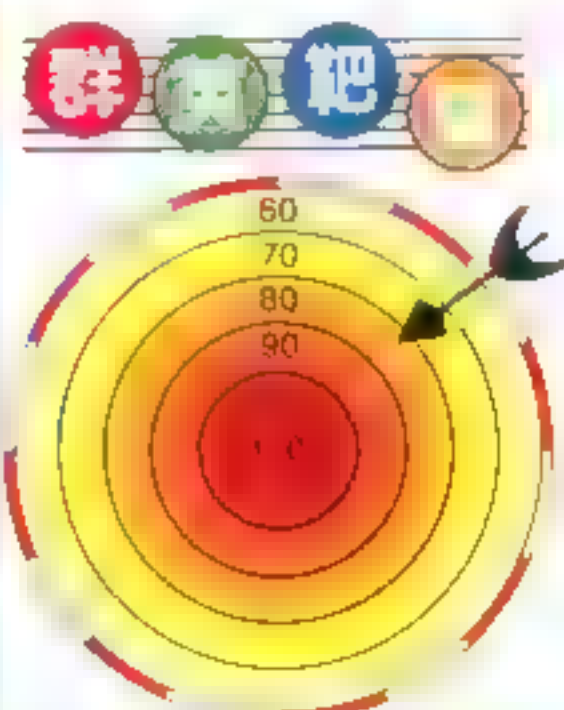


▲角色的表情動作活潑有趣

整體而論，這遊戲算是少見之作。但是此一點影響到遊戲的耐玩性——但相信「天會更好」，欣賞的是，不論哪一台的中國人——都在為遊戲界努力，筆者相信，總有一天中國人的遊戲會在世界舞臺上站起來的，我們不會再是遊戲界上的「卡」了（笑）

英皇書局 VER. 2.0

 <p>何二</p> <p>美工的表現生動活潑，小角色動畫也相當可愛，但由於魔王設定的太強，實有變相鼓勵練功之嫌，是個純粹練功型的 RPG。</p>	 <p>Mr. i</p> <p>實形對話方式是項頗貼的創意，而對話內容則令人不敢恭維，音樂、場景、戰鬥多屬單調。</p>	 <p>Dracula</p> <p>操作簡易，人物動作流暢，戰鬥中魔法畫面設計新穎迷宮設計簡易，對剛接觸 RPG 的玩家較易上，唯打鬥太頻繁。</p>
--	---	---





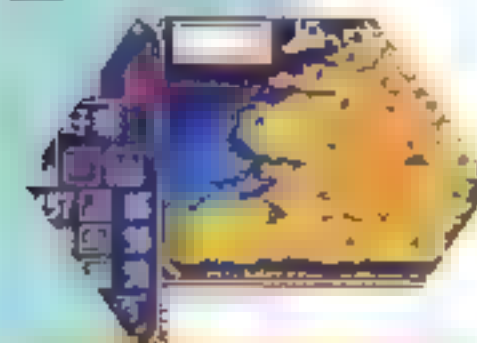
本文作者：GUDERAIN

剛 拿到魔法皇冠時對於手冊中的故事有些不大了解，魔法師藍梅爾既然能用魔法制住六位好法師及火龍，為什麼不繼續搞搞世界而要“逃避”伊西梅利亞呢？直到進入遊戲片頭動畫才又發現，原來六位法師是反派，這下子可把筆者弄糊塗了，到底是手冊正確呢？還是片頭動畫是對的，雖然這不會影響遊戲的進行，不過希望編譯手冊的人員能和程式創作者有良好的溝通。不要各行其是，不僅破壞了遊戲本身的整體感覺，也讓玩家對劇情弄不清楚，應該要慎重點才行。



需要法師有恢復和平的魔力

1 架構



下達指令的主畫面



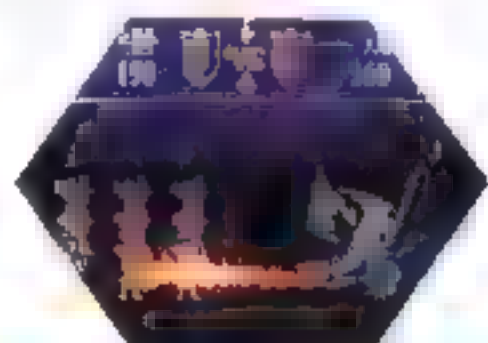
以伊西梅利亞這塊土地上的各家族來對抗壞國王埃芝雷德，目標是一統天下，收集七顆寶石重新控制魔法皇冠，然後就是天下太平（準備關機休息了）。整個遊戲把指令分為四部份，內政、軍事、外交、及特殊命令，每類指令也只有四個功能，所以基本上這只是個小品遊戲。領地資料也很單純，只有黃金、糧食、士兵、忠誠度、農業及保護六種，目了然而容易上手是它的優點。玩過許多策略及戰術遊戲，從沒有見過這麼簡易的遊戲，十分適合作為新手來認識策略遊戲的入門遊戲，對老手而言則是容易一統天下的新鮮作品。如果玩家懶極一些，大概幾個小時就能結束它了，不過和朋友共玩或是選擇條件較差的領主（像是寶石大戰中的塔恩王子）倒也還挺有趣的。

2

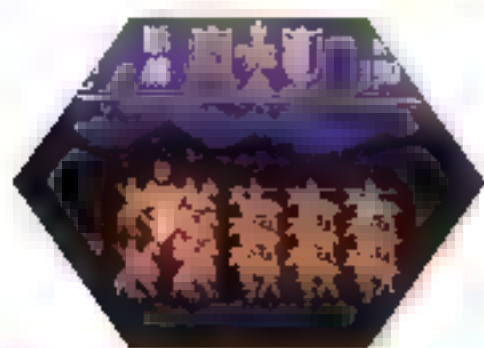


總方攻擊能造成較人的損傷

由於遊戲中黃金、糧食及士兵的最大值是 1000，故此保持均衡的發展是十分重要的。部隊基本上分為五個部隊，第一支是機動力高的騎兵隊，第二支及第四支是武士，可建造柵欄阻擋敵人，第三支是弓箭隊，可隔著障礙物射擊敵人，而第五支部隊則是傭兵，包



人龍是超強的傭兵

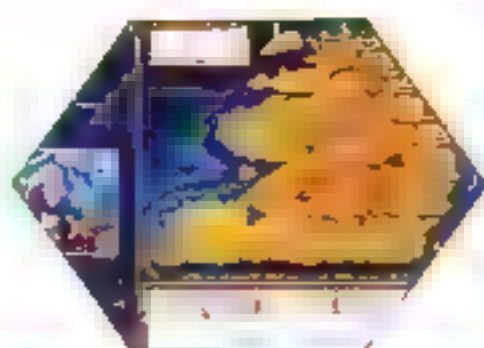


騎兵部隊的接戰畫面

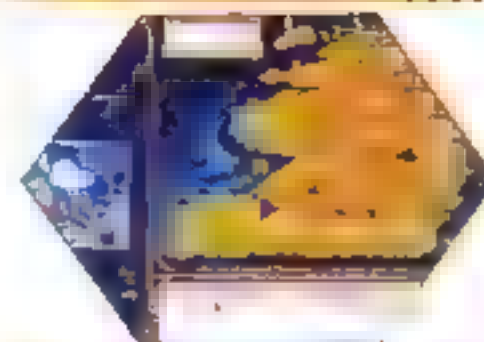
除了怪物及傭兵兩類用錢可買到的部隊，以及因擁有寶石才有的法師及人龍。戰鬥時主要是防守住自己的陣地，攻佔敵方的陣地，攻擊時有分正面、側面及後方三種攻擊，自然以後方攻擊殺傷力較大。弓箭手或某些法師或是像砲兵有遠距離攻擊能力的部隊是很重要的。運用戰術時甚至可以以寡擊眾。只是電腦的AI段數不高，玩家需要用心一些，大概都很難輸給電腦，（除非敵我兵力相差太大）如果找朋友一起來玩那就有意義多了。

3 偶發事件

有此隨機因素存在的是事件的發生，不過如果玩家注意提升人民忠誠度、農業力及保護值一項的話，大概就能使壞事件少發生而好事件多降臨。



仙女出現，軍隊士氣大振



增加了一支強大的生力軍

這種設定也是使遊戲更加豐富多樣的一個因素。像仙靈可提供食物、獨角獸提高統治者的屬性值，精靈詩人提供人民忠誠度。當然也有壞的事件，像邪惡女巫降低人民忠誠度、惡魔偷黃金、魔妖使軍隊減少等，另外還有水龍加入軍隊，但還是要多修內政才行。

4 結論

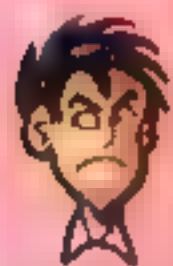
除了和片頭動畫有些訊息說明不太吻合外，手冊的編排其實很不錯，但再用些心校對

會更好些。戰鬥方式可以使人很快捷的獲勝，並且可以依據地形採取適當的戰術，像利用一支武士守住山谷（利用柵欄），而另一支部隊去攻擊敵人陣地上固守軍旗的部隊（強烈建議備用砲兵，殺傷力強，移動力又高），出奇致勝就全靠玩家的仔細規畫了。四個劇情其實沒有多大差別，因為可利用物價高低來炒作，逢低買進食物，逢高脫手換錢，很快就發了，建議軍隊再去侵略，注意陣線完整，儘量製造一些不接敵的補給領土是致勝關鍵。音樂表現並不差，而音效特別是騎兵移動的馬蹄聲比較逼真，總而言之，雖然這只是個遊戲小品，但是不否認其娛樂價值不錯，如果您是位策略新手，或是厭倦了長期抗戰，那麼來試試《魔索皇冠》吧！



相當傳統的結局畫面

群英薈萃 VER. 2.0



Mr. H

個超級聰明的策略遊戲，遊戲的

架構也十分的單純到讓人難以相信這是KOE的產品，不過因為很快就玩完了，也令人消除了一些怨氣。



Mr. J

風格清新，畫面與AI之表現中等，

相對於KOEI其他知名的策略遊戲，要感受運籌帷幄的成就感，仍有相當之差距，為KOEI策略遊戲中之小品。

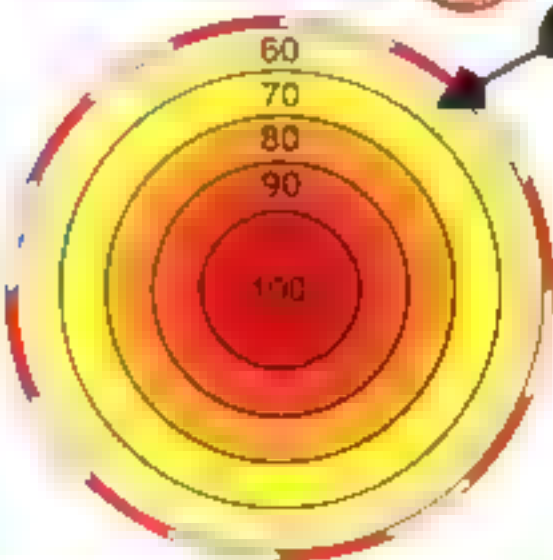


Dracula

屬於策略遊戲的小品，電腦AI值不高，傳統作戰方式加

一些特殊事件豐富遊戲題材適合新手入門

群英薈萃





遊戲獵人

本文作者：MIZUNO

十面埋伏

了大陸的部份區域，而這裡就是你要進行遊戲的主要戰場，遊戲中玩家所扮演的是「女傭

」——音樂差勁，另外如果認為遊戲所設計的任務情節並不能讓你玩的快樂的話，還有傳統功能——設計任務，以上種種將在下文中一一為讀者介紹。

在原始的索利諾大陸上，充滿著濃厚的迷霧以及潮溼的土地。但是，邪惡的力量開始在大陸上形成，這些充滿著邪惡力量的生物使這個美麗的大陸開始轉變。傳說中當邪惡以它壓倒性的力量來到大陸時，會摧毀所有存在的東西，在它們所經過的地方，生命都是不存在的。在數個世紀的靜寂後，一片薄薄的水層包圍了這塊大陸，使大陸陷入一片永恆的黑暗中。當暴風雨來到這塊大陸後，它清洗掉所有在大地上的灰燼，行成一條巨大的河流，並且在大地雕出一條巨大的缺口，使冬眠中的生物開始出現。慢慢的，生物開始出現在原本荒蕪的大地上。首先，這些生物都是以流浪的方式在陸地上尋找可以生活的地區，並且為了一些稀少的物資而進行戰爭。在數個世紀後幾個家族開始出現在大陸上，它們各據一方，為了自己的生存以及土地不斷的爭戰，連本遊戲就於此開端了……

首先稍微的向各位介紹一下索利諾大陸的概略地形。這個大陸是以艾爾那斯城作為中心點，北邊為寒冷無比的水氣平原及恐懼石之丘；而西邊則是溫暖的麥莎拉海灣，南邊及東邊為艾爾靈伍森林，它佔據



兵部隊的指揮官，帶領著你的軍隊周旋於六大家族之間，其分別是羅坎、拉特默斯、瑟利卡、古拉瑟斯、拖靈、朵卡等。因為每個家族皆想要控制索利諾大陸，於是連年爭戰，但並沒有任何一家族取得絕對的優勢。在一連串的戰爭中，一個家族的仇恨越來越好，如何與這六大家族同時保持良好關係可是你這個指揮官的「責任」。



本遊戲為「MINDCRAFT」公司所出品，這使讀者想起什麼？沒錯，他就是發行《戰爭遊戲》的公司。十面埋伏便是以同樣的架構製成這個遊戲，在這裡同樣有大量的兵種其屬性、漂亮的戰鬥嘶喊音效、擬真的戰鬥地形效應、傳統缺點



繼承了傳統作「十面埋伏」，在兵種分類中有很細緻的分別，其中有狂戰士類、魔精類、魔法人類、老類、龍類、妖精類、人類、巫師、半獸人等六類，而在其之下又對經驗技能的不同而有更多的細緻部隊，筆者算了一下大概有十幾種，而它們又各自擁有與別人不同的屬性，如速度、戰力、防禦力、武器、護甲，面對大量的兵種與屬性區分，肯定會讓人玩得很高興的。另外，本遊戲進行的方法大概可分為兩大類，第一個是擔任埋伏的一方；另外一個則是擔任防禦的一方，整個遊戲便是建立在這樣的原則上。





戰鬥方面完全仿效戰爭模樣，有別於三國式的方塊軍隊，取而代之的是一團團不同的車輛造型，如此對於軍種性的了解，作自滿的人便「遊戲」又加入了新的「戰技術」——「陣」——陣法陣位的一方可以在其位置上將車隊於敵人可能通過的路線「失蹤」——筆者認為如果非要把這個遊戲玩好，必須多研究，因其對車隊的傷害上遠比兩車交接來得人，若是以攻擊的方式來區分軍種的話，可以將所有的軍種一分為二，其中一種是屬於遠程攻擊型的（像是標槍以及弓箭等），另外一種就是屬於近戰型的了（這種車陣雖名曰戰車，接時的「力」所以在作戰時就要特別小心別讓遠程型的車隊太接近了，近戰型車隊有「同陣」——近戰型車隊也要儘

速的衝進遠攻型部隊裡，否則都將會造成我軍很大的損傷。於指令方面提供了相當多類型的控制方式，可以讓玩家很輕易的達到某些戰術的使用，例如尾隨友軍的指令在欲保護某些特定人物時特別好用。



在這裡你仍能聽到遊戲為玩家所準備的精彩音效，真是入神了，嘶喊聲、兵器碰撞聲



、步南轟隆、哀嘆，在在表現出殺戰的氣勢——玩起來特別有味道，至於音樂方面，與其說是差勁不如說是沒有——因為背景音樂在遊戲中少得可憐，儘

正進入遊戲後可以說完全只能聽音效了，可說是「大敗筆」。



遊戲中有幾個大缺點，在這邊提出來供玩家參考，第一就是當遊戲中有大量的軍隊移動時，處理的速度會變得極慢，真是讓人受不了，所以我建議人家在玩了一陣子後，對指令都很熟之後就換成英文模式來進行遊戲（本遊戲是雙語的喔！），如此應該可改善不少，第二個就是密碼的問題，我曾用慘痛誇張來形容應該不致太過份，密碼實在是很難找，即使你是合法的使用者也很容易錯誤，況且筆者還有點色弱，真是折磨我了。第三就是不太好上手，筆者摸了老半天還是無法正式開始，所以新手最好還是看一看說明書吧！本遊戲除了以上幾個缺點以外大致上還可算是個好遊戲——戰略玩家可以試試唷！

群英會畫 VER 2.0



Mr. Wu

又「危城爭霸」系列的產品，以接任務為主的遊戲挑戰性頗高，同一畫面角色數之多的程式功力也令人佩服，但密碼的設計則令人氣結。



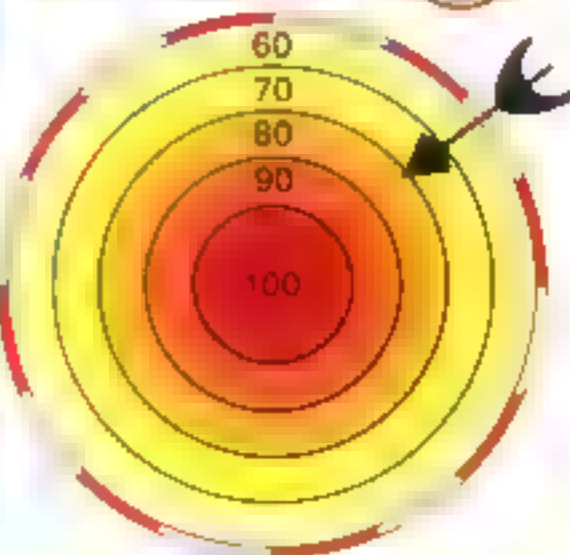
Mr. i

龐雜豐富的兵種、種族、任務、操控指令，令人目不暇給，而精彩的音效足以烘托遊戲的緊張氣氛，雖缺少背景音樂並不使其氣氛為之遜色，唯畫面之配色及細膩程度是大缺憾。



Dracula

出版公司繼「危城爭霸」後推出的同類遊戲，作戰兵種種類頗多，對玩家在應用取捨上是一大考驗，而作畫設計功能可謂玩家過目設計者。

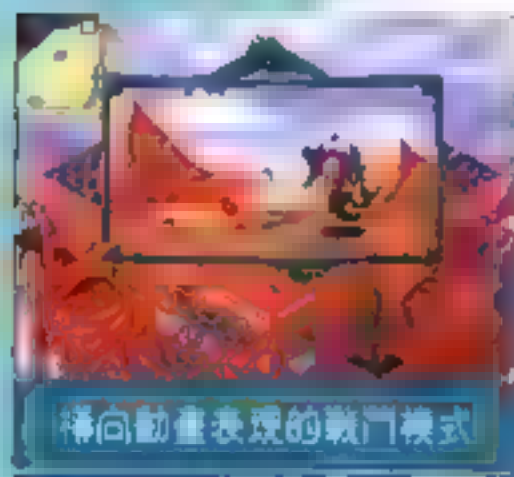


遊戲獵人



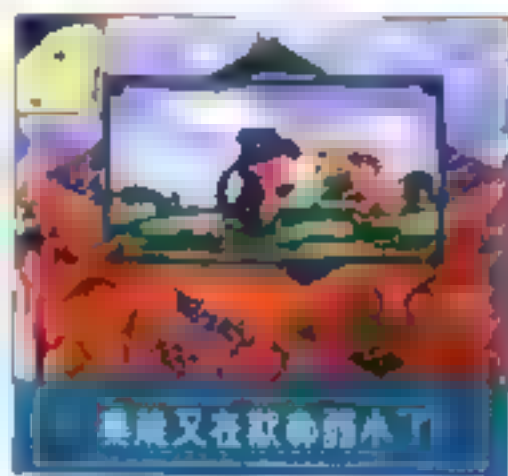
本文作者：L.C.J

去年大導演史蒂芬史匹柏的驚濤力作「侏羅紀公園」不但打破了歷年來的電影票房紀錄，並且在世界各地都掀起了一陣「恐龍熱」。對於市場動態一向敏感的遊戲工業自然不會放棄這個大好機會，所以一些廠商紛紛推出與恐龍有關的遊戲。在國外已經推出的有「侏羅紀公園」、「恐龍公園」等遊戲；國內的情訊資訊則搶搭這波恐龍熱的末班車推出了恐龍世紀，希望能吸引一些恐龍迷投入這個戰場。



話說曾經在地球上叱吒一時的恐龍突然在六千五百萬年前大量的死亡，滅絕的原因眾說紛紜，所以仍是個謎。遊戲中的主角——安妮任職於國家科學院，為了解開恐龍絕種的謎團，毅然搭乘時光機器前往古代調查，最後甚至率領恐龍軍團對付外來的敵人。以上就是這個遊戲的劇情背景。

自從去年大宇出品的天使帝國一炮而紅，而且接下來推



出的魔界世紀亦大受歡迎後，許多同類型的遊戲也準備紛紛出籠。一時之間，俱有RPG升級再加上些許劇情的戰術、策略遊戲儼然成為市場上的新寵，當然現在我們要介紹的恐龍世紀也是屬於同一型的遊戲。

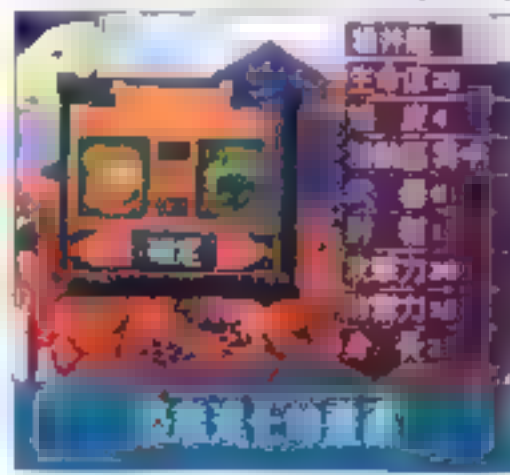
本遊戲的運行方式是採用回合制，玩家在每一次任務開始時都會獲得四顆恐龍蛋，等到將所有的敵人消滅後，沒有被打破的蛋就會孵出恐龍，而愈後面的任務孵出的恐龍等級愈高；如果進行順利的話，玩家的恐龍數目甚至可能比敵人的數目還多。不過有時候由於距離太遠，或是敵人非常靠近恐龍蛋，使得所有的蛋都不損失的希望難以百分之百達成。

在難度設計方面，恐龍世紀做得不錯，難度最高的玩家級與最低的人門級可以感覺出有明顯的差異，所以生手級的

玩家可以從入門級開始；而自認「武藝高強」的人則可以挑戰玩家級。



提到RPG式的戰略遊戲，升級制度就成為了一個很重要的要素。一般遊戲的人物在升級後各項能力如果沒有提升，至少也會保持不變；而恐龍世紀的恐龍在升級後的能力有時竟比升級前差很多，這實在很奇怪。這種設計不但容易造成玩家上的困擾，而且也會讓玩家覺得「傷心」，畢竟費盡心力所升級出來的竟是攻擊、防

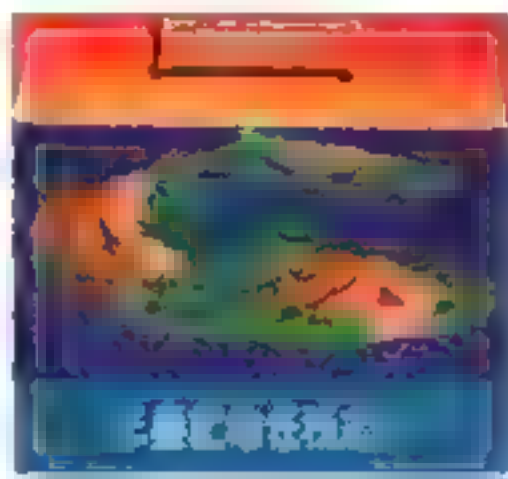


精力皆低的「大肉腳」，真是令人欲哭無淚。

比起精武在春節附近推出的同類型遊戲——武林戰爭，英雄世紀的介面就顯得可愛且人性化多了。筆者的同好因為武林戰爭不提供隨時存檔功能，所以每次有事要離開的話，下一次又得重玩一兩個小時，最後終於不支倒地；另外，沒有休息指令可以恢復體力，也讓一時疏忽的人又得重玩，實在不夠親切。在這方面，英雄世紀因為關數及內容較多，不怕玩家太早破關，所以就沒有這種問題。不過如果能提供更多的檔位供玩家存檔就更好了。還有，遊戲中不提供讀檔功能非常不便，如果玩家要取回檔案就得離開遊戲，重新進入又得再輸入一次密碼；希望這個缺點以後能改善。



提到存檔，筆者感到很納悶的一點是：為何大多數國內遊戲的存檔數目都很少，而且不能自由命名？存檔太少有時候是一件相當麻煩的事；而不能自由命名常會令像筆者這樣健忘的人找不到何者才是上一次的最後存檔。希望製作單位以後能在這方面大開方便之門。



最後讓我們來看看音效、畫面及操作性吧！英雄世紀的音效與畫面就戰略遊戲而言，是令人可以接受的水準；不過在配色方面似乎就做得不太理想。遊戲中最常使用到綠色系，但是層次差異不明顯，所以有時畫面看起來一團糟。在操作面，只需滑鼠即可，非常方便，不過大概由於程式判斷做得不太好，所以在森林、火山中常要多選幾次才能選到要執行的部隊。



大體看來，英雄世紀並不算是非常成功的作品，不過比起某些粗糙重製的國內遊戲又好許多。如果您最近找不到遊戲可以玩，或是沒玩過這種類型的遊戲，不妨買一套回去殺殺時間。由天使帝國造成的轟動看來，戰略遊戲在國內應該也有廣大的群眾基礎；只要有充實的內容、優秀的畫面、良好的介面，再加上簡單易上手特點，相信也會廣受國內玩家喜愛的。我們希望國內公司能再多製作一些精良的戰略遊戲，別讓戰略遊戲玩家成為GAME族的二等公民，畢竟戰略遊戲絕對不是票房毒藥的！

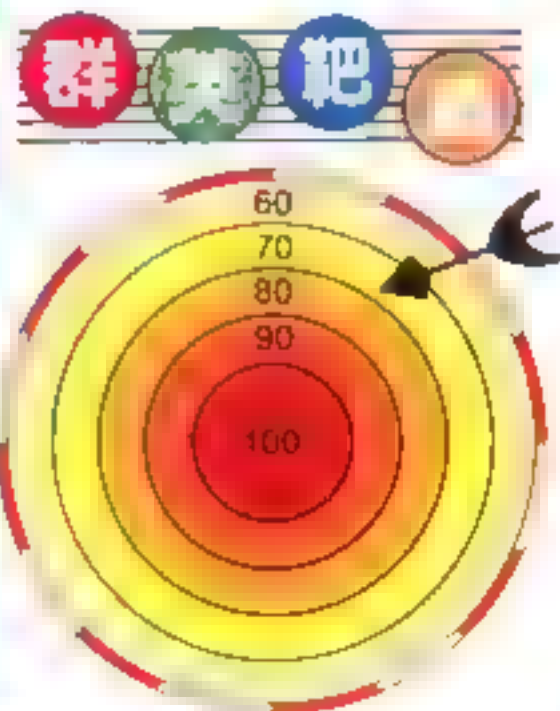


群英會盟 VER. 2.0

阿·希
一套以恐龍為主角的戰略遊戲，不過很奇怪的是沒有休息這個指令。因此想在玩家級的難度下存活相當困難，沒有使用全螢幕畫面，甚為可惜。

Mr. i
題材親和，雖然畫面的表現則令人失望，尤其主題與背景之層次之區隔有待加強，難度的區分表現不恰。

Dracula
戰略遊戲加入角色扮演特有的屬性，而特殊的進化系統是遊戲的一大特色，戰鬥小動畫活潑有趣，唯場景變化較少是其缺點。



遊戲獵人



本文作者：何 布

銀色彈珠機台

小時候迷上彈珠機，不外是被彈珠機那種熱鬧的聲光碰撞效果所吸引，雖然一直沒有成為個中高手，但到了年紀不小的現在，還是深深的被 GAME OVER 時射擊加打的那一剎那所吸引著，偶而還會被中獎時「波」的那一聲嚇到，卻也令人興奮不已。我想，這種嚇人又能令人高興的東西，才是真正的遊戲。

在將彈珠台遊戲搬上電腦後，那種免投錢打到爽快感也是令人興奮不已，就以銀色彈珠機為例，一套遊戲內便提供了玩家四台彈珠機，相當有價值感，值得一提的是有幾個彈珠機還帶有任務性質，例如在幻想空間這個機台，你必須想辦法找到龍穴寶藏，而諸如 Sword Bonus、Crystal Ball Hole、Spell Book Hole 等設計

也饒富 RPG 的趣味。而四個彈珠機裡，唯一較不具任務性質的機台是 Crystal Ball Hole，這台機台最令入又驚又喜，因為這個彈珠機的設計幾乎與筆者小時候玩過的「機」一樣，雖然畫面的色彩較暗，但整體感覺卻讓人覺得很親切。

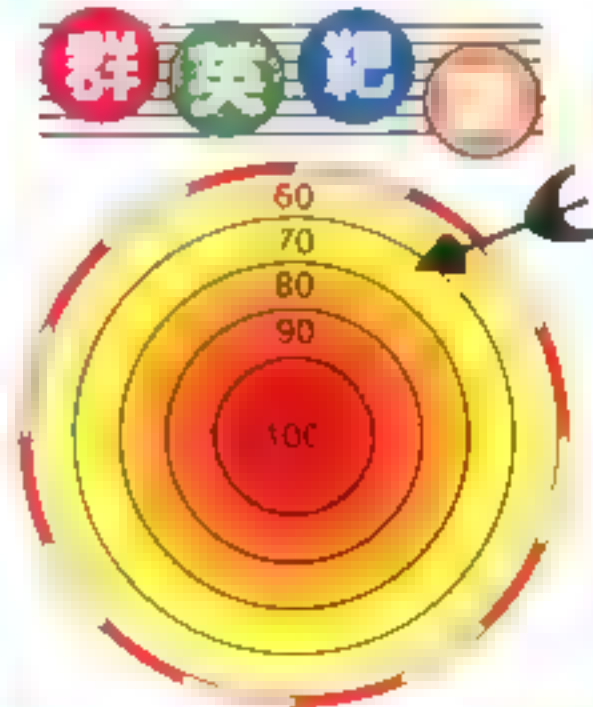
雖然銀色彈珠台的聲光效果做得相當不錯，但仍有一個根本的缺點，就是整個彈珠機設計的太過於「短小」，幾乎接近正方形 1 比 1 的比例，與市面上 1 比 3 比例的營業用機台相差太大，因此也提供了一些完全不同的遊戲經驗，例如，當你出牌的力道太大時，因為球道太短，往往會嘗到「牌過滿」的痛苦，另外也由於球道稍短，因此玩家的反應必須要加快，緊張刺激的程度也

因此增加不少。

在營業用機台大量採用電影劇本來設計機台的現在，除了大量的聲光效果之外，為了增加遊戲性，幾乎所有的機台都會使用液晶動畫來帶領玩家融入遊戲劇情，這樣也會使每個彈珠台都擁有自己的特色，例如玩侏羅紀公園和虎見和長的遊戲感受就截然不同，很可惜的是，雖然彈珠機遊戲已經移植到個人電腦上了，但卻沒有發揮個人電腦的長處，就以前述的 Sword Bonus 為例，如果能配上一小段英雄拔劍的動畫是不是會更好呢？筆者認為電腦動畫絕對能做得比所謂的液晶動畫還要精細，因此彈珠機遊戲還是有很大的發展空間的。

群英會臺 VER 2.0

<div style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">何 布</div>  <p>一個有任務性質的彈珠遊戲，但其內含的四個彈珠台的長寬比例的設定過接近，由於彈珠台過於短小，可玩性也因此減低不少。</p>	<div style="background-color: yellow; padding: 2px;">Mr. i</div>  <p>保有傳統彈珠機的設計，並融入多項創意，使得彈珠機在電腦遊戲中也能發揮其魅力。</p>	<div style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;">Dracula</div>  <p>將彈珠機搬上電腦螢幕可說是老酒裝新瓶，可讓玩家回味童年、樂趣，唯遊戲並無大幅創新及發揮到電腦遊戲的長處。</p>
---	--	---





鋼鐵勁旅

—— 次世界大戰中的歐洲戰 ——

一場充滿著各種新的作戰概念及戰術理念，其中最奇特的便是由一次大戰末期德國所研發出來的坦克閃電戰術。這是由德國機甲之父古德里安所創，利用空軍及砲兵先行軟化敵人之後，由裝甲部隊快速突破敵人戰線，進行追擊及包圍的一種快速戰法。就如同閃電般的速戰速決。閃電戰術是古成功的因素，當然是要依賴各軍種之間的密切配合，而不只是坦克的單打獨鬥，還要加上陸空協同，步、砲、裝的協力支援才能達成。說穿了，德國使用的武器並沒有和別的國家不同，但是他們把這些武器緊密的結合在一起而創造出擊潰波蘭、佔領法國的閃電作戰奇蹟，這也正是鋼鐵勁旅中的根本精神——協同作戰，邁向勝利。

壹、遊戲架構

整個遊戲是以1939~45年的歐戰為主，陸、海、空三軍是簡省的方式來表現，因此玩家不會遭遇到像俄國戰場 WAR IN RUSSIA 那般精細到每個師團都展現出來的狀況。因此本遊戲比較適合初級玩家，對戰略高手而言可能有些簡陋了些。整個遊戲包含了六個戰役：進攻波蘭（1939）、法國淪陷（1940）、巴巴羅薩（紅鬆・進攻俄國）作戰（1941）、史達林格勒之戰（1942）、庫斯克（1943）、諾曼地登陸（1944）。隨著戰役的推展，玩家必須以現有的軍力去尋求勝利，並且訂定研究發展計劃來提升武器的品質，也可以生產新的戰鬥部隊來執行更艰巨的任務。比較令人不滿的是許多戰鬥或事件是受電腦隨機擲骰子所決定，當然不可否認的任何事情都有點運氣存在，不過在戰略遊戲中應該是策略及戰術取勝最為重要，是依靠不可



遊戲獵人

本文作者：GUDERAIN

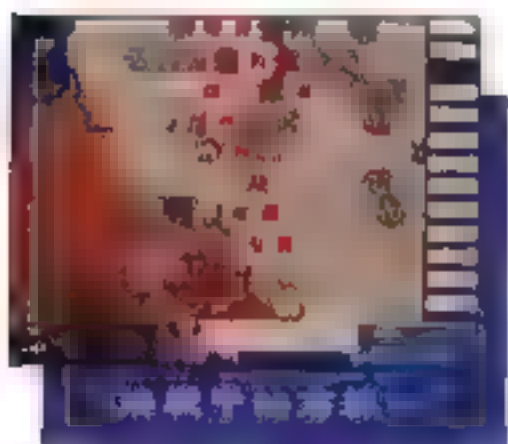
預測的擲骰子來獲勝。或許這正是紙上遊戲或傳統戰棋比較能公平的一個方式，可是在改成電腦版後，電腦還能經過嚴密的計算來區分勝負，而不是採用骰子來作裁判。

貳、軍種



希特勒最大的挫敗就在於低估了俄國的實力，當然誰都明白兩面作戰的難處，可是英國的海上實力卻迫使他不得不作挑起兩面作戰的這一場賭博。德國空軍本來就是一支戰術空軍，缺乏長程的遠程戰鬥機（Me-110 根本就是活靶），也缺乏像 B-17 或 B-29 這樣的戰略轟炸機，因此冀圖以德國空軍迫使英國投降幾乎是不可能的，何況戰略目標的選定也有問題，放開英國的飛機製造廠、機場、港口、雷達站而去轟炸倫敦就如同要第六軍死守史達林格勒一樣成為失去理智的愚

露行爲。事實上德國因爲沒有優良的高空轟炸瞄準器因此不得以發展俯衝轟炸來節省炸彈的消耗，這就限制了其戰略轟炸機的發展而產生像 He-177 這樣的大敗筆。而海軍方面不能體認本身物資的短缺而以比數懸殊的戰艦投入與英國皇家海軍的戰鬥結果自然是悲慘的。正如同德國潛艇司令德里斯所說的，如果開戰時他有 300 艘潛艇的話，那麼大西洋的海上確血可能就有所改變。事實上即使俾斯麥號能擊沉胡德號，擊傷威爾斯親王號，但是在物量戰爭中卻無法承擔其本身被擊倒的慘痛損失。假使筆者在大海戰中結合所有戰艦擊沉英國所有海上威力畢竟只是遊戲，因爲遊戲（可以存檔重來），真實狀況是難有希望擊敗英國皇家海軍的。



提到陸戰，波蘭、法國工業力及部隊素質皆非德國之敵手，可是俄國便不同了，俄國的坦克製造能力不僅在量在質方面都比德國強。在法國戰線上大展威力的三號主力戰車到了東部戰線只是比玩具稍爲像樣的武器，因爲她配備的 37mm 主砲根本無法擊傷俄國 T-34 的裝甲而落得一個敲門的武器的綽號（砲彈只是敲一下就彈開了）。難怪史達林把 T-34 坦克稱爲「祖國」，因爲那的確是他們的救星，至於德國後來

的豹式、虎式則是以 P-34 及 KV-1 爲藍本而設計出來的厲害角色，可惜出現太晚而且數量也太少了根本起不了作用。事實上，以筆者玩俄國戰場的經驗來看，紅軍作戰本來是有可能成功的，如果希特勒不要一心二意的胡亂下命令，而且能早些把三號戰車的 37mm 主砲換成 50mm L60 的主砲的話，打敗史達林佔領俄國仍然是可能的。當然事在人爲，只是在事情終結前並能看遠敵呢？能夠明瞭這一切的人或許可以改變歷史吧！這對玩家而言是一個極大的考驗，當然可惜的是遊戲並無法改變什麼（有的話大概是成就感吧！）



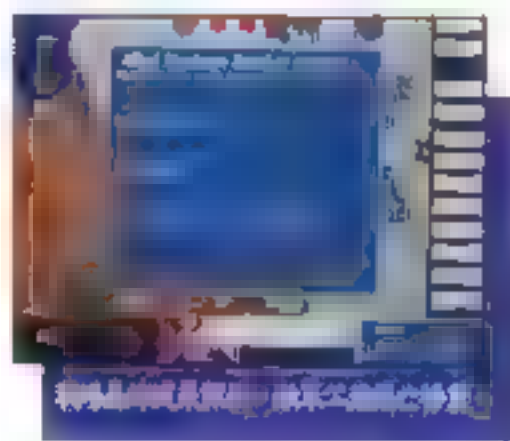
參、研究發展

次大戰中有很多新的發明對我們現代人有極大的貢獻，像是留尼西林、錄音機、高速公路、彈道飛彈、原子彈、雷達、噴射機。雖然有很多是殺人的武器，可是卻有的即轉爲對人類有極大的貢獻物品，像是由原子彈發展到核能電廠、核子醫學等。要爭取勝利當然是不擇手段，一如神經毒氣的發展，不過也由於這些發明開啓了人們新的視野、新的觀念，以及新的作戰方式，這是十分重要的。像古代以方陣來作戰就是考量著武器的使用以及士氣的維持而發展，即使在

人石槍發展初期依然是以前後排射擊來作戰（因爲裝填不易的緣故）。但是當步槍進步之後以及砲兵火力大增之後密集隊形就成了一种自殺的作戰方式，到了機關槍問世之後就等於對騎兵宣判了死刑。一次世界大戰到坦克的出現前可說是一場在壕溝鐵絲網及機槍包圍之下形成的拉鋸戰，可是坦克由一次大戰的步兵攻擊配角到

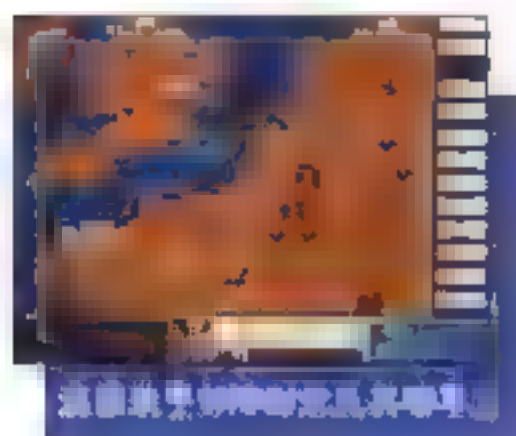
次世界大戰的德國閃電作戰主角又經歷了許多的爭執及演進，如何去選擇你所想發展的武器是十分重要的，遊戲中提供你發展 MISS（多管火箭系統）、Panzerfaust（反裝甲人力）、AA Radar（對空雷達）、ASW Sonar（反潛聲納）、Rockets（火箭）、Jet Fighter（噴射戰鬥機）、AT Gun（對戰車砲）、Heavy Tanks（重型坦克）等不同系統。要什麼有什麼當然是不太可能，不過儘量做到良好規劃來發展你所需要（比較適切）的武器系統才能幫助你早日邁向成功之路。

肆、政策決定



外交是內政的延長，有強大的國力才有實力去從事外交，但外交也是不可輕忽的，如何能不費一兵一卒不戰而屈人之兵是上上之策。每個國家都有一個表示結盟傾向的數字，AX 表示傾向軸心國，AI 表

示傾向協約國，當數字到達 300 則會使這國家加入那個陣營。你可支持某個國家，不過這樣會使他的敵對國家投向你的敵人，你也可向某些國家威脅施壓以使他投向你的陣營，當然，如果你能以外交手段達成擴張的目的可能比你發動戰爭要來得好些。但是有些國家可不是那麼容易對付，小心弄巧成拙了！



伍、戰略轟炸

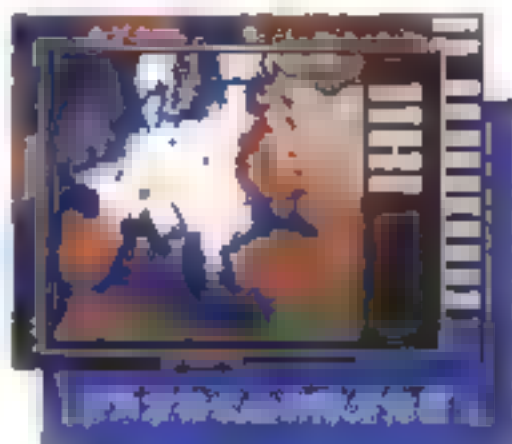
你可以適時增加你的戰略轟炸機群，不過要消耗戰略轟炸點數（SBP），也可以決定你的轟炸目標是敵人工廠（FACORIES）、港口（HARBORS）、油田（OIL）等。而如果你同時和英國及俄國作戰，那你便能選擇要炸誰，戰略目標的選擇在此已簡化為二類

，事實上當然是不止，機場、港口、工廠是重創敵人海空軍的重要目標，可是油田、鐵、公路運輸也是很重要的目標。德國在英國損失了大量的飛行員，而逐漸失去制空權後，不僅一般的物質運輸大受影響，連部隊移動都只能儘量利用夜間，實在是個十分的痛苦損失，也因此延誤了攻機而加速了失敗，這也是英、美飛行員對戰局的極大貢獻。

陸、部隊編制

陸軍在本遊戲中有分 APV（裝甲部隊）、ARM（軍）、COR（軍團）、ENG（工兵）、HAR（守備隊）、AG（集團軍）、PARA（傘兵）等，空軍有 AIR（空軍單位），而海軍有 ESC（護航艦）、CAR（航艦）、TRA（運輸艦）、SUB（潛艇）等艦隻。其中各種單位有些數值是 NAME（單位名稱）、TYPE（單位種類）、B（戰鬥力）、C（裝載容量）、EF（效率值）、A（移動力）、RV（海軍的戰鬥值）、PP（生產金額）、T（生產完工所需回合數）等等來表明各單位的戰力。了解各

部隊之特性及能力限制再去運用他們是比較能減少傷亡的必須作業，否則亂打一通，再多部隊也遭致失敗。



柒、結論

其效表現在戰略遊戲中算是中上，不過戰鬥模式比較沒有什麼可發揮的地方，大多是利用部隊包圍敵人趁機圍剿取勝，因為不像俄國戰場或 V 即勝利系列遊戲那般可以發揮戰術作為，因此比較適合有大氣魄但是不是有豐富戰術想像的玩家來進行二次大戰中的歐戰部份。對於希特勒一直無法打敗俄國或吞併英國而有遺憾的人，歡迎來玩玩鋼鐵動旅，它可以滿足你發展科技及打敗強大陸權，海權國家的幻想，成敗如何？就要視你的功力而定了。

群英會畫 VER 2.0



阿二布

一個外表平凡的戰棋遊戲，由於採用擲骰子方式來決定勝負，因此除了研究發展是重頭戲外，存取檔案也是致勝的要訣。



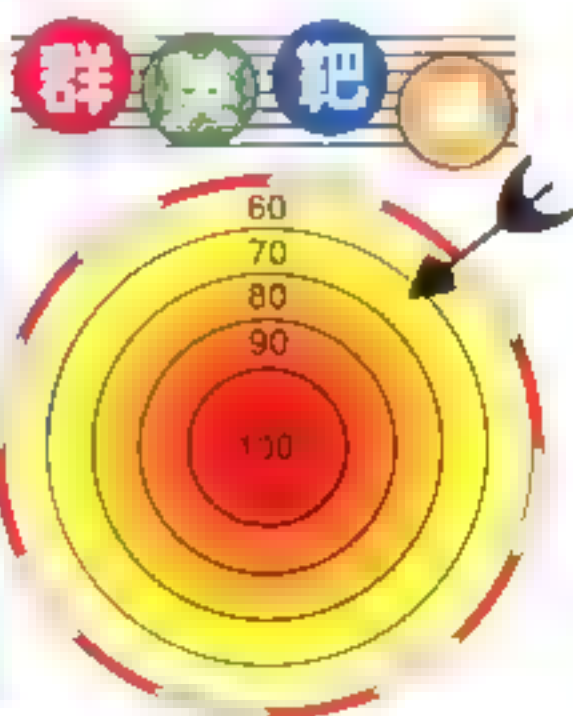
Mr. i

企圖改變歷史永遠是玩家的最愛，幾近真實的史料，配合研發的功能，能改變史的幅度，仍然有限，在忠於史實與扭改歷史之間，鋼鐵雄兵留給玩家兩難的抉擇。



Oracle

以一次大戰為背景，除了統帥三軍作戰外尚須配合研究發展，想獲得勝利，蠻幹已經不可行了。



遊戲獵人



本文作者：何 布



太子

降魔傳



初次見到太子降魔傳的廣告圖片時，誤以為這是一個純中國畫風的格鬥遊戲，等拿到遊戲親自一玩後，才發現除了自己刻板印象作祟之外，遊戲廣告也實在應該分擔點責任，畢竟，那些圖片實在太像格鬥遊戲了，作品說回來，太子降魔傳實在是一套風格與玩法皆十分獨特的遊戲，如果硬要將其分類的話，就姑且稱之為文字冒險遊戲吧！

以一個文字冒險遊戲來說，太子降魔傳的操作介面與交談系統皆相當的古怪，遊戲使用 [A]、[L] 共 12 個字鍵來代表所有的操作指令，這種作法在現今的遊戲界，大概只有模擬飛行遊戲才會得到，而解謎的交談系統使用 00-19 這 20 個字碼來輸入玩家所需的中文字，這也是前所未見的發明，尤其

在許多玩家難以解謎之時，利用這僅有的 20 個中文字作排列組合來破解密碼時，這種交談系統的麻煩更是令人難以忘懷。

離開謎題與解答之間的邏輯合理性不說，太子降魔傳對解謎流程的安排也是玩家們的另一個極待解決的危機，尤其在第一個場景京城中，如果玩家沒有找出所有的謎題解答的提示，就等於殺死域外的妖怪，遊戲會更新所有的對話選項，這時所有未知的線索就將成為永久的謎題了，我想這時還有耐心再玩下去的玩家，應該是少之又少了。

由於太子降魔傳有相當精緻的美工表現，使得遊戲呈現出一個相當完整的中國風味，不過這種畫風並不十分華麗，倒是有如家中所貼的年畫一般

令人感到親切，筆者認為一個真正的中國風味的遊戲，大概就是這個樣子吧！但由於遊戲內有一些與遊戲風格迥異謎題，如六個相交圓內所有區域的和皆需相同的填充數學謎題，就有點不太中國了，我想為了切合遊戲的風格，最好還是多參考一些詩、詞這類老相子的玩意來設計謎題比較妥當。

遊戲到了最後一個場景時，風格可說有一百八十度的轉變，倒是有點像格鬥遊戲了，只不過讀者只能在一旁觀戰罷了。整體來說，太子降魔傳的遊戲風格特殊，美工表現不錯，但整體平衡度欠佳缺乏妥善規劃，不過比起唐山科技的第一套作品隋唐演義來說，其間的進步也頗值得鼓勵了。

群英會集 VER. 2.0

何 布



少見的純中國畫風的文字冒險遊戲

，謎題的設計常有令人難解的地方，另外由於攻略自由度太高使謎題流程的安排上有不合理的地方。

Mr. i

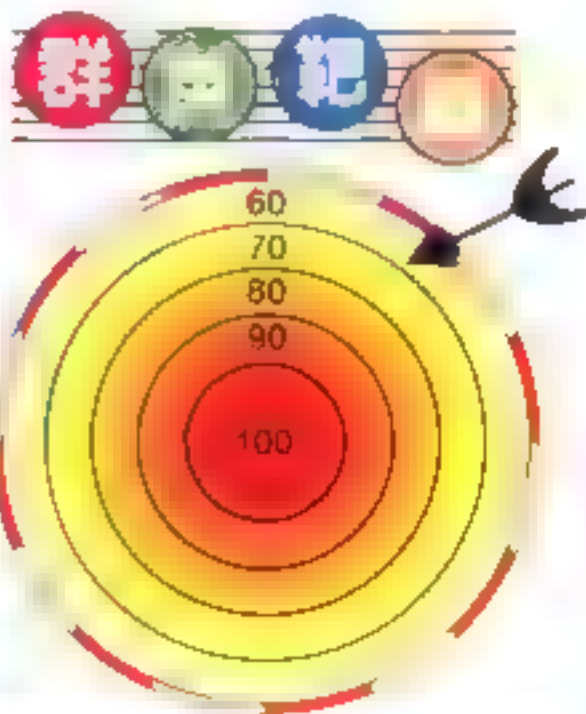


極不友善的操控與交談系統，令人望而怯步，難以忍受，風格定位則難以認同。

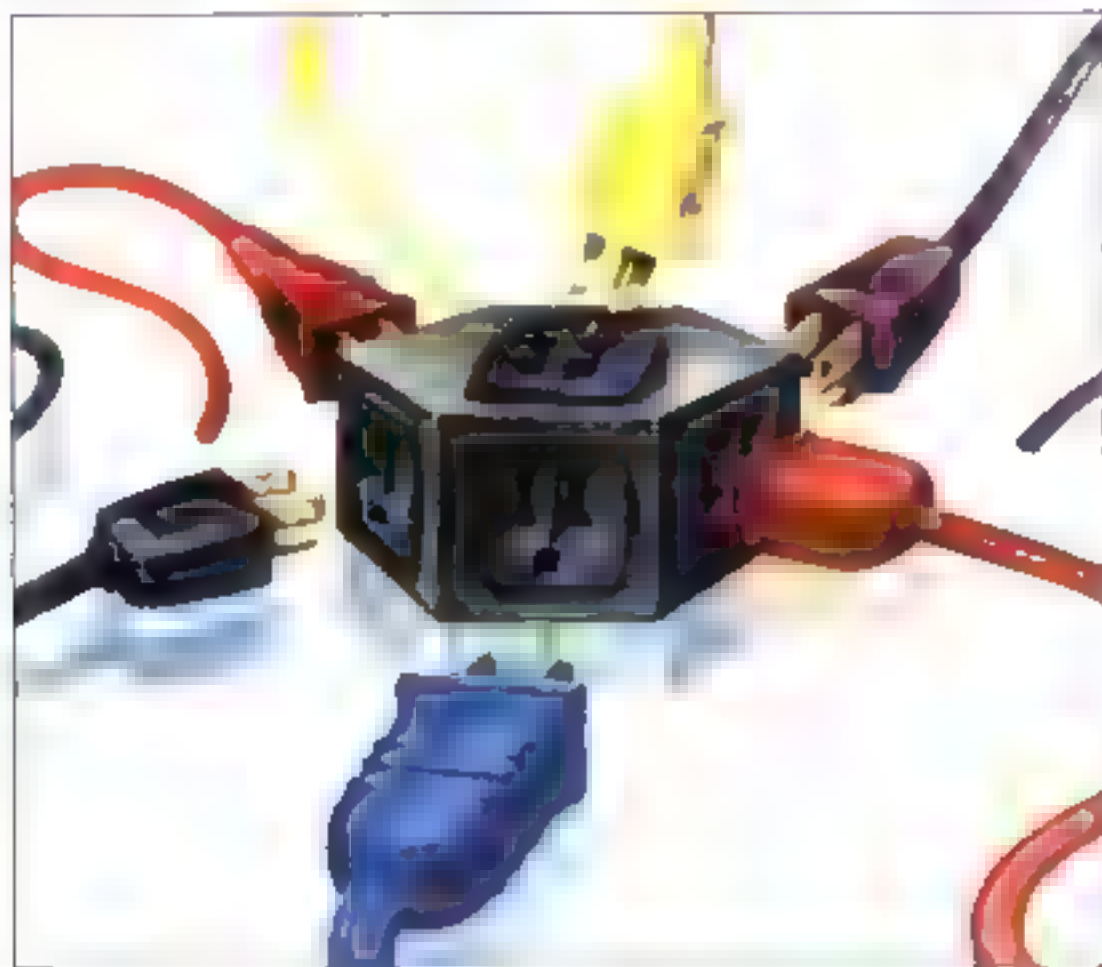
Dracula



遊戲風格特殊，操作介面異於傳統，可說是特立獨行，而有些謎題宛如在考玩家數學，與遊戲面得不搭調。



啓亨 TRIDENT/9400 (VL BUS) 普及版將成爲裝機市場新寵兒



繼與會氏合作之後，TRIDENT 公司，月份正式授權給啓亨股份有限公司，爲國內獨家代理商，全力投入於台灣裝機市場。

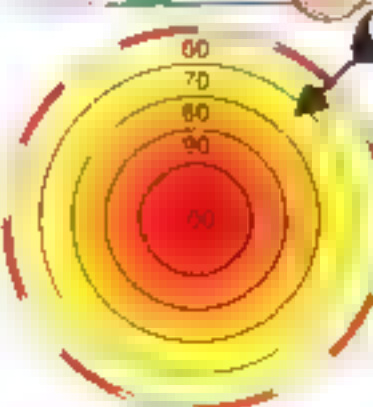
看準 2MB VL BUS 將成爲 VGA 產品趨勢，及啓亨 ET4000 AX 晶片預計六月份停產，啓亨 TRIDENT 9400 普及版乃以較低於一般 VL VGA 卡價格，在基本記憶體上 1MB 可擴充至 2MB，16M 全彩，具有 GJI 視窗加速器，淘汰 ET4000 AX FRAME BUFFER 的架構，1024 X 768 256 COLOR 時 WINTACH VI 2 值爲 24.38 比 ET4000 AX 晶片快許多，軟硬體相容性佳，並享有啓亨專有中文 WINDOWS DRIVER，啓亨 TRIDENT 9400 普及版將帶給裝機市場新氣象更可謂消費者一大福音。

啓亨 ET4000 AX 晶片預計六月份停產，售後服務不因停產而終止，玫瑰花的關心，不僅不斷提升產品功能外，產品均附有中文說明書及保證卡，免費提供驅動程式升級保障，啓亨公司並設立 BBS 站 02-3570730，顧客服務啄木鳥專線 02-3212562，不定期發行玫瑰專刊請您使用上安心與信賴。

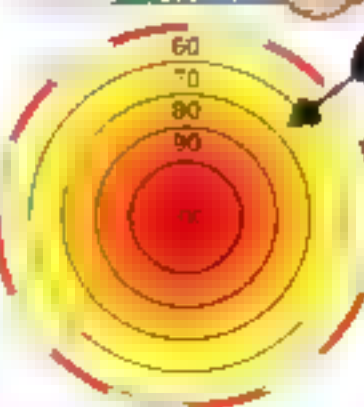
真正啓亨

由於上期 (60 期) 外部製版上之失誤，造成遊戲達人專欄中 有數款遊戲在群英會賽 2.0 之前範中，得分誤報 特於本期更正，造成之困擾，尚請讀者見諒。

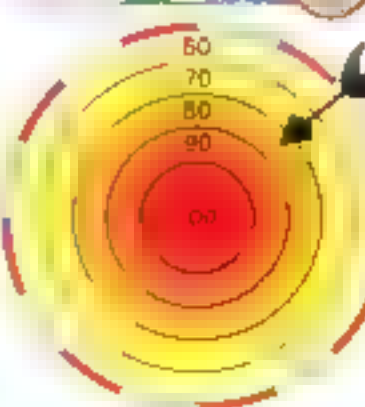
群英會



群英會



群英會



美女終結者

泡妞人人會泡

美女終結者

BEAUTY

TERMINAT

泡妞必備之遊戲

透露泡妞最快路

640*480高解析畫面

展現絕代風華美女



四月中旬發售預定, 俊男美女敬請期待



天堂鳥資訊有限公司

TAN TON NEW INFORMATION CO., LTD

台北縣新店市三民路39號3樓

3F NO 39 SAN MIN RD HSIN TIEN CITY TAIPE SHIEN, TAIWAN, R.O.C

TEL 886-2-918-4877 FAX 886-2-918-7334

香港代理

Computark Systems (H.K.) Ltd. TEL: 852-25472917 FAX: 852-25472596

冥界幻姬

幽暗冥界 玄陰魔力 白蓮轉生 萬鬼齊出!!

一段偶然的前世緣,使您成為冥府中的
勇士,面對一代妖后的眾多爪牙您該
如何對付?



遊戲特色

- ★ 創製專屬型創造屬於自己的人物
- ★ 3D 6400 高解析戰鬥模式
- ★ 展開立體地圖 P 遊戲大突破!
- ★ 全滑鼠操控介面
- ★ 交更多樣式劇情



天堂鳥資訊有限公司

PARADISE INFORMATION CO., LTD.

台灣台北市 松山 39 巷 3 號

3F NO. 39, SAN MIN RD. HSIEN TIEN CITY, TAIPEI, SHEN, TAIWAN, R.O.C.

TEL: 886 2 9 848 7 FAX: 886 2 9 848 7

RISE

OF THE ROBOTS

热血毛

熱



超級越野車

起見，我們應該多買一些 Mobil 1 超級賽車油，給那匹野馬也喝。



台灣晶技股份有限公司

台北市：板橋區中安路111號 1樓+2樓+3樓

TEL 2-844-202-4922

F.A. 17 204 206

輕鬆一下！
來一局

銀色彈球

全功能版



老爸的「撞球冠軍賽」
老媽的「幻想空間」
老哥的「血魔王」
老弟的「星際爭霸」
阿拉的「奧達塞探險」
全家人的「銀色彈球」

遊戲時間長：15分鐘 遊戲人數：1-4人

- 全螢幕垂直搖動式畫面
- 真實震撼的動感音效
- 熱鬧好聽的配樂
- 可多人同時進行遊戲
- 多個[關卡]以及加分目標
- 千變萬化、驚險刺激的軌道設計



另備有升級任務片

MICROLEAGUE



新藝股份有限公司
Art 9 Entertainment Corporation

總公司：台北市中山路二段100號
分公司：台北市中山路二段100號

來自美國 Tsunami

的兩大傑作

宇宙恩仇錄

恩恩起起何時了，此次不報終身憾
美國暢銷科幻小說改編

適用：EM-240 或以上機種
記憶體：RAM
顯示：VGA 256K
作業：DOS 6.0 或以上繁體版
片裝：5.25吋 3.5吋 磁片
操作：滑鼠
自製：風扇散熱卡/散熱卡
/FANS 選購卡



已經上市，限量發行中

原星戰紀

人類是不可侵犯的戰利品！
美星際艦隊及激戰M星雲
立體圖形以藝術描繪表現

- 適合影一大稱角色扮演，且可模擬動作遊戲。
- 獨特的遊戲介面圖形處理、精細的宇宙景觀。
- 遊戲人物的智慧表現。
- 流暢的操作介面。
- 遊戲隨著玩者的個性作不同的變化。



智冠科技有限公司

智冠科技 (GIGA-BYTE TECHNOLOGY) 總代理
地址：台北市信義區信義路四段490-1號4樓
電話：(02) 2718-8888
傳真：(02) 2718-8889
E-mail: giga@gbt.com.tw
Web: www.gbt.com.tw

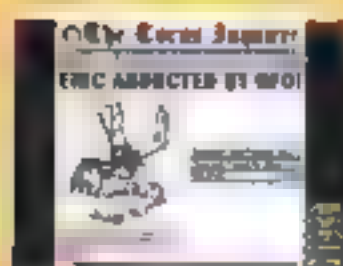
寶裡寶氣 騎士

一部可以让你從頭到尾捧腹大笑的冒險遊戲



一部同時令國內外各家電腦休閒雜誌作家推崇的文字動畫冒險遊戲終於在國內隆重上市了。

本遊戲對國內玩家雖有著語言上的障礙，然而也正因為遊戲中強調語言上的技巧與特色，才榮獲國內廣大玩家的厚愛，所給予它高評價，並不亞於時下風行的X戰警、Lands of Lore、毀滅戰士、軒轅劍2等中外知名遊戲，因此，這是一部絕對讓你跳出現有遊戲型態或重溫十年前的文字動畫冒險遊戲風格的上上之作，不論是珍藏或遊玩，你的櫃有將代表著玩家的頂尖



LEGEND
FBI ENTERTAINMENT COMPANY

14200 Park Meadow Drive
Chantilly, VA 22022



獨家代理發行

台灣 台灣 台灣 台灣

適用 IBM 或以上機種
記憶體 640KB-16MB 硬碟
系統 MS-DOS 3.3 或以上作業系統
操作 鍵盤 滑鼠
顯示 16 色 VGA 1024x768
片 聲 16 位元 MIDI
音效 魔奇音效卡 聲霸卡 諾斯+
128K SOUND

模擬城市2000

對不起！

我們實在沒有料到大高雄通過中華奧會勘察評估
得於舉辦2002年東亞運
我們深信
模擬城市2000
在申辦東亞運之場地規劃上
一定能發揮其
無限寬廣的成長空間

模擬城市2000
五大鄰近模擬城市的互動成長
象徵以高雄市為主的
南台灣五大縣市之互動關係
我們再一次深信
大高雄一定能將東亞運辦好
正如我們無限的毅力

全力促使南北經濟科技平衡
建立一個均富的模擬城市2000



適用 IBM 386或以上機種
記憶體 4MB RAM
顯示卡 VGA 640 x 480 256色
作業系統 DOS 3.3 或更高版本
音效卡 5.25 2MB 磁片
備註 需於A各卡上安裝卡
效能 需於A各卡上安裝卡
備註 需於A各卡上安裝卡

©1999 Maxis. All Rights Reserved.
The City 2000 is a trademark and Maxis is a registered trademark of Maxis.
The City 2000 is manufactured and distributed in Hong Kong and Taiwan under license from Maxis.
The City 2000 is a registered trademark of International Business Machines Corporation.
IBM is a registered trademark of International Business Machines Corporation.

大反擊

另一個世界 II

多年以來最受玩家期待的動作遊戲

這是一個什麼樣的祕密？

好端端的兩個人為什麼會無故失蹤？

黑暗陌生的大樓裡究竟隱藏了什麼不為人知的陰謀？

這一切一切不知所以的疑問

唯有「大反擊」才能一一解答！

陳惟修和好友黃福山，自從有暇時有了一個令人驚心動魄的夢境，日子將夜夜驚天動地；而唯一合理的解釋是：他們不是人類，而是被「大反擊」所控制。雖然那時他們失去了記憶，但他們卻能感受到一種莫名的恐懼。在一個公共場所上出現了可疑的人影，這一連串的事件，讓他們感到一種莫名的恐懼。為了了解真相，他們開始了調查。在調查過程中，他們遇到了一些奇怪的人，這些人似乎知道一些關於「大反擊」的祕密。在調查的過程中，他們遇到了一些奇怪的人，這些人似乎知道一些關於「大反擊」的祕密。在調查的過程中，他們遇到了一些奇怪的人，這些人似乎知道一些關於「大反擊」的祕密。

遊戲特點

- ★每秒 24 張畫面推動順暢動作動量
- ★畫面放大功能，三種不同腳底
- ★補關卡設計，可隨時補救一次的重點
- ★動作細膩，呈現給您超真實的電影感受
- ★結合策略與動作，挑戰你的智慧與反應
- ★喜歡《另一個世界》的玩家千萬不可錯過

通 用	IBM PC 286 或以上規格
系 統	DOS 3.0 或以上版本 與硬碟
記憶體	640K 以上
圖 示	VGA 256 色
播 作	鍵盤 搖桿 平面搖桿
音 效	聲音卡 / 實時卡 與聲音效果
硬 碟	與硬碟空間 3MB
片 額	5.25 1.2M
售 價	NT\$480



另一個世界 II
智冠科技有限公司



Created & Developed: Delphine Software International
©1992 Delphine Software International, c.1992 U.S. & Int'l. All rights reserved.

Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong only. Name by Delphine Software.

IBM is a registered trademark of International Business Machines Corporation.

本產品係由法國 Delphine 與美國 U.S. Soft 公司正式授權，在中國及台灣地區製造與發售。

所有著作權，圖文版權均歸 Delphine 與 U.S. Soft 公司所有。



隨片附贈英文版本

農場 中文版



模拟城市乡村版



山水、鳥獸、田園、森林原是爲我們所造……

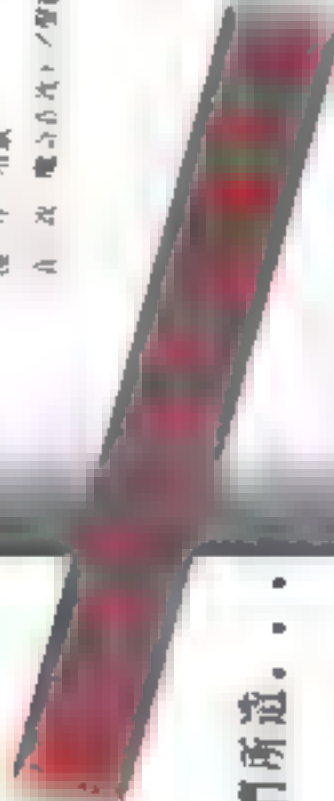


享受昔日我們祖先的農村生活



外加你的智慧，你想使它成為美豐田國嗎？

農場 中文版



1. **Introduction**
 2. **Methodology**
 3. **Results**
 4. **Discussion**
 5. **Conclusion**
 6. **References**
 7. **Appendix**
 8. **Index**
 9. **Glossary**
 10. **Notes**
 11. **Footnotes**
 12. **Endnotes**
 13. **Supplementary Material**
 14. **Tables**
 15. **Figures**
 16. **Equations**
 17. **Formulas**
 18. **Diagrams**
 19. **Charts**
 20. **Graphs**
 21. **Tables**
 22. **Figures**
 23. **Equations**
 24. **Formulas**
 25. **Diagrams**
 26. **Charts**
 27. **Graphs**
 28. **Tables**
 29. **Figures**
 30. **Equations**
 31. **Formulas**
 32. **Diagrams**
 33. **Charts**
 34. **Graphs**
 35. **Tables**
 36. **Figures**
 37. **Equations**
 38. **Formulas**
 39. **Diagrams**
 40. **Charts**
 41. **Graphs**
 42. **Tables**
 43. **Figures**
 44. **Equations**
 45. **Formulas**
 46. **Diagrams**
 47. **Charts**
 48. **Graphs**
 49. **Tables**
 50. **Figures**
 51. **Equations**
 52. **Formulas**
 53. **Diagrams**
 54. **Charts**
 55. **Graphs**
 56. **Tables**
 57. **Figures**
 58. **Equations**
 59. **Formulas**
 60. **Diagrams**
 61. **Charts**
 62. **Graphs**
 63. **Tables**
 64. **Figures**
 65. **Equations**
 66. **Formulas**
 67. **Diagrams**
 68. **Charts**
 69. **Graphs**
 70. **Tables**
 71. **Figures**
 72. **Equations**
 73. **Formulas**
 74. **Diagrams**
 75. **Charts**
 76. **Graphs**
 77. **Tables**
 78. **Figures**
 79. **Equations**
 80. **Formulas**
 81. **Diagrams**
 82. **Charts**
 83. **Graphs**
 84. **Tables**
 85. **Figures**
 86. **Equations**
 87. **Formulas**
 88. **Diagrams**
 89. **Charts**
 90. **Graphs**
 91. **Tables**
 92. **Figures**
 93. **Equations**
 94. **Formulas**
 95. **Diagrams**
 96. **Charts**
 97. **Graphs**
 98. **Tables**
 99. **Figures**
 100. **Equations**
 101. **Formulas**
 102. **Diagrams**
 103. **Charts**
 104. **Graphs**
 105. **Tables**
 106. **Figures**
 107. **Equations**
 108. **Formulas**
 109. **Diagrams**
 110. **Charts**
 111. **Graphs**
 112. **Tables**
 113. **Figures**
 114. **Equations**
 115. **Formulas**
 116. **Diagrams**
 117. **Charts**
 118. **Graphs**
 119. **Tables**
 120. **Figures**
 121. **Equations**
 122. **Formulas**
 123. **Diagrams**
 124. **Charts**
 125. **Graphs**
 126. **Tables**
 127. **Figures**
 128. **Equations**
 129. **Formulas**
 130. **Diagrams**
 131. **Charts**
 132. **Graphs**
 133. **Tables**
 134. **Figures**
 135. **Equations**
 136. **Formulas**
 137. **Diagrams**
 138. **Charts**
 139. **Graphs**
 140. **Tables**
 141. **Figures**
 142. **Equations**
 143. **Formulas**
 144. **Diagrams**
 145. **Charts**
 146. **Graphs**
 147. **Tables**
 148. **Figures**
 149. **Equations**
 150. **Formulas**
 151. **Diagrams**
 152. **Charts**
 153. **Graphs**
 154. **Tables**
 155. **Figures**
 156. **Equations**
 157. **Formulas**
 158. **Diagrams**
 159. **Charts**
 160. **Graphs**
 161. **Tables**
 162. **Figures**
 163. **Equations**
 164. **Formulas**
 165. **Diagrams**
 166. **Charts**
 167. **Graphs**
 168. **Tables**
 169. **Figures**
 170. **Equations**
 171. **Formulas**
 172. **Diagrams**
 173. **Charts**
 174. **Graphs**
 175. **Tables**
 176. **Figures**
 177. **Equations**
 178. **Formulas**
 179. **Diagrams**
 180. **Charts**
 181. **Graphs**
 182. **Tables**
 183. **Figures**
 184. **Equations**
 185. **Formulas**
 186. **Diagrams**
 187. **Charts**
 188. **Graphs**
 189. **Tables**
 190. **Figures**
 191. **Equations**
 192. **Formulas**
 193. **Diagrams**
 194. **Charts**
 195. **Graphs**
 196. **Tables**
 197. **Figures**
 198. **Equations**
 199. **Formulas**
 200. **Diagrams**
 201. **Charts**
 202. **Graphs**
 203. **Tables**
 204. **Figures**
 205. **Equations**
 206. **Formulas**
 207. **Diagrams**
 208. **Charts**
 209. **Graphs**
 210. **Tables**
 211. **Figures**
 212. **Equations**
 213. **Formulas**
 214. **Diagrams**
 215. **Charts**
 216. **Graphs**
 217. **Tables**
 218. **Figures**
 219. **Equations**
 220. **Formulas**
 221. **Diagrams**
 222. **Charts**
 223. **Graphs**
 224. **Tables**
 225. **Figures**
 226. **Equations**
 227. **Formulas**
 228. **Diagrams**
 229. **Charts**
 230. **Graphs**
 231. **Tables**
 232. **Figures**
 233. **Equations**
 234. **Formulas**
 235. **Diagrams**
 236. **Charts**
 237. **Graphs**
 238. **Tables**
 239. **Figures**
 240. **Equations**
 241. **Formulas**
 242. **Diagrams**
 243. **Charts**
 244. **Graphs**
 245. **Tables**
 246. **Figures**
 247. **Equations**
 248. **Formulas**
 249. **Diagrams**
 250. **Charts**
 251. **Graphs**
 252.

[illegible]

2014年6月25日

Figure 1

$$d^{\frac{1}{2}} = \sqrt{\frac{M_{\text{eff}}}{k} + \frac{1}{k}} = \sqrt{\frac{M_{\text{eff}}}{k} + \frac{1}{k}}$$

5.25 1.24434

圖 1

電話：04-261-1111 / 傳真：04-261-1112
E-mail: info@pallco.jp



一些在历史上

我之不出門也

站

图 12-1-1 不同生理状态的植株对光合产物的分配

★ 免費觀看國際網路、電視手機的支解

古銀行貸款條件最優厚

光緒皇帝聖旨選法臣

★西元前3000年至今的所有諸實地場的歷史資料

◆ 數學課程提供 學習興趣 的基點 是技巧

● 臺灣省立美術館藏

◆ 叠解析层的叠面 层叠的叠置操作

現在我們提供你一個很好的機會，
《模擬農場》讓你夢想成真...



智冠科技有限公司
電腦休閒世界



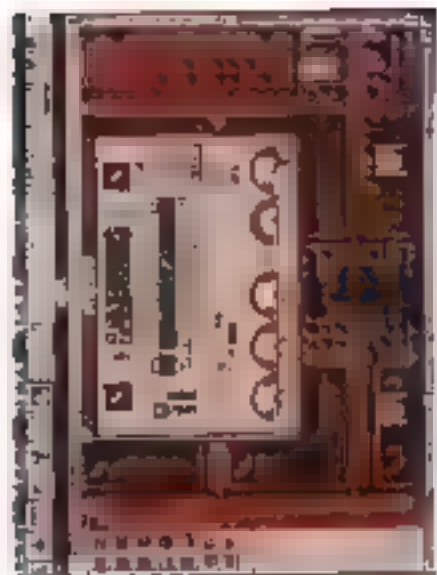
Maxis
The Best of Both Worlds
Maxis is the only company that can give you the best of both worlds. We combine the power of the Internet with the power of our proprietary technology to create a unique and powerful online experience. This is the future of the Internet, and we are leading the way.

Maxis 網路世界
Maxis 網路世界
Maxis 網路世界
Maxis 網路世界
Maxis 網路世界
Maxis 網路世界
Maxis 網路世界
Maxis 網路世界
Maxis 網路世界
Maxis 網路世界

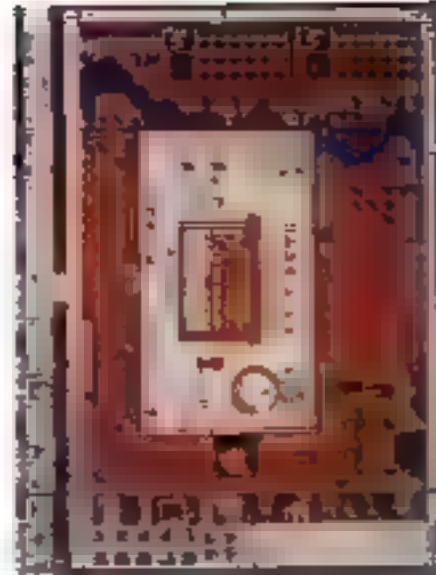


模擬農場
中文版

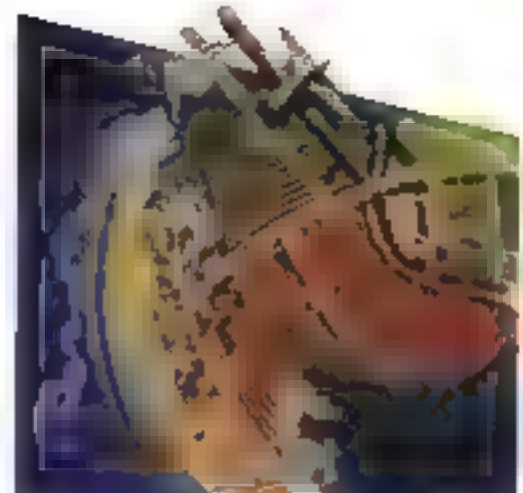
智冠科技



新地產程序設定！
當一位真正的農業專家。



氣候總是那麼的令人歡喜令人憂。



中文角色扮演遊戲

2大經典之作

超大型RPG



遊戲名稱

邊城奇俠

● 真正華麗型角色扮演

● 超過1200個全發帛場設計

● 獨具特色的人物預方演繹

● 獨家製作

● 熱銷登場發售中

精心設計

快速總攻擊

及

攻略手冊



遊戲名稱

龍鳳傳說

● 40頁完整版攻略手冊

設定、討伐、通關即時手冊，幫助您順利通關

● 精心設計「快速總攻擊」功能

隨時隨地，隨手而得，隨時隨地，隨時隨地

● 獨家幽迷宮各有王座

獨家幽迷宮各有王座，獨家幽迷宮各有王座

● 40頁完整版



開發：華立電腦

華立電腦 (Singapore)

台北市華立路一段 100 號 5 樓之 1

華立電腦 (香港)

02-5778 01



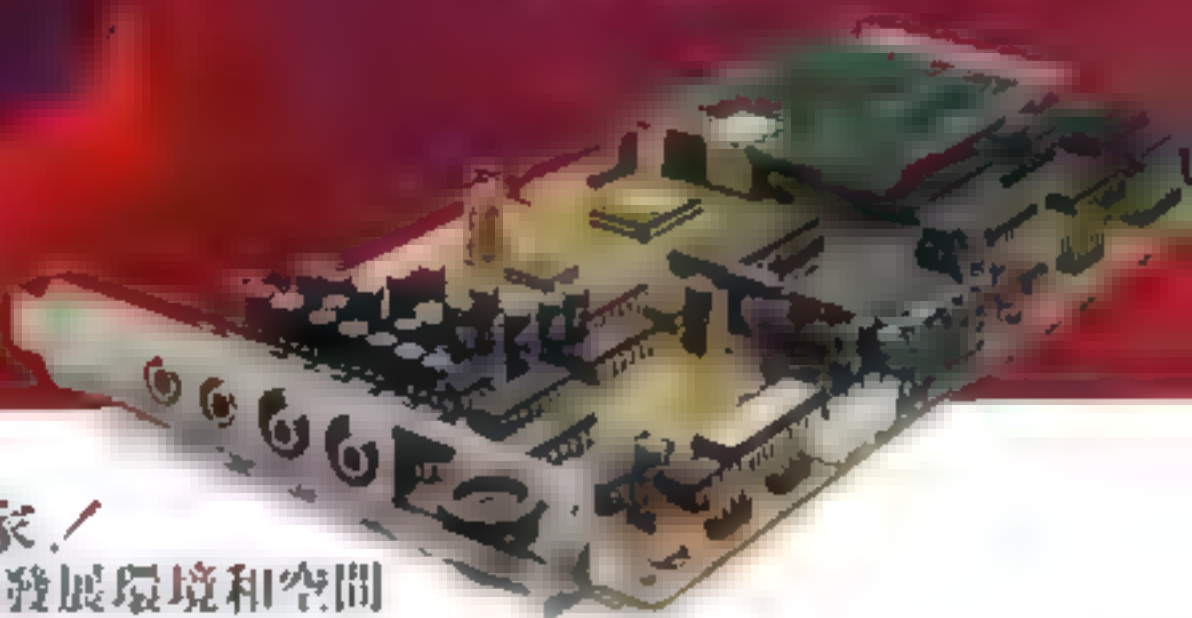
Super Star

SOUND SYSTEM

倍受矚目的

神霸卡

SOUND MEDIA



今日您是戲迷，
明日您將是位大作家！
Super Star推出新的音樂發展環境和空間

神霸卡Super Star (Sound Media Super Star)

1 萬能卡下一代的主流 Wave Table General MIDI 萬能組合 Sound Blaster Voice 及 AdLib FM Synthesis 同時輸出。亦配合最新 GAME 所需最高等級配樂萬能。如 USA TOP GAME 中的 X 戰機 (X Wing)，波斯王子 II (PRINCE of PERSIA)，魔引時代 (Day of the Tentacle) 和黑暗王座 (LANDS OF LORE) 等。神霸卡 Super Star 絕對是：「並肩並進萬能」。

神霸卡 Super Star 最強的部份是其 MIDI 功能。按下鍵盤便能輕鬆地進入音樂的主機。隨卡附送內附萬能音樂編曲軟體。如 Super JAMI Jr, NKey2, Music Mentor 和 Recording Session。您可藉由鍵盤彈奏而將您的腦力演奏出來，並輸入到各種卡上。有必要的話，您可操控音源來調節修改您的樂譜。需要的話亦可直接將您的大作經由 Printer 印出來。

2 Super Star 的萬能是全方位的。體貼設有聲體的空間感。故在「PLAY GAME」時，正如第 8 代中的飛機演奏效果。您在 RUN Super JAMI Jr 時，可藉由鍵盤調整各種樂器演奏發聲的位置，您一樣可享受到樂曲指揮者的成就感和快感。

3 Super Star 可同時執行並輸出下列萬能效果：

6 bit windows Sound System, Wave Table General MIDI, Sound Blaster Voice, AdLib FM Synthesis, CD Audio 和 MIC Voice

4 Super Star 有三種 AT BUS CD-ROM Driver 介面，如 PANASONIC, MATSUMI 和 SONY，並有三個 CD-ROM Audio 輸入介面。

5 Super Star 有三個 Audio 輸入介面，如 PC Speaker, Microphone 和 Line In，有兩個 Audio 輸出介面，如 Audio out 和 Line out。

6 Super Star 另有 MPU 401 MIDI 介面，以電子光控接南設計。PC 開機後接上 Keyboard 一彈就通，無需執行任何程式軟體便能彈奏音樂。提供國人華商界的萬能發展的環境與配備。MIDI 和名為 General MIDI, Roland GS, Roland SCC-1 和 MT 32 有 317 種 PCM 萬能像儲在 8 MB ROM 內，提供 128 種 General MIDI 標準樂器音色，外加一對鼓。

7 GAME 板的萬能，尚有搖桿埠 (JOYSTICK PORT)，可與 MIDI 同時操作使用。

8 另一點很重要，也是國人的光榮，神霸卡 Super Star 完全由國人設計、開發、製造。

承蒙廣大 USER 電腦店面和公司的愛護與照顧，神霸卡 2.0 在 861 萬能卡卡能之列前茅。而萬能等更有軟體測試，在產品的品質及聲效的品質益用極大 USER 的好評，敝公司有堅持好的品質及完整的功能兩方面的要求，並在 USER 的叮嚀、催促及期許下，推出倍受矚目的神霸卡 Super Star (16 bit 超強功能版)。希望您能繼續地給予支持、鼓勵與指導指教。

金豐五金公司 金豐五金公司 金豐五金公司



金豐五金有限公司
全體同仁敬啟

地址：金豐五金有限公司 電話：TEL: 02-261-0656 FAX: 02-261-4438

金豐五金有限公司 地址：金豐五金有限公司 電話：TEL: 02-261-0656 FAX: 02-261-4438

金豐五金有限公司 地址：金豐五金有限公司 電話：TEL: 02-261-0656 FAX: 02-261-4438



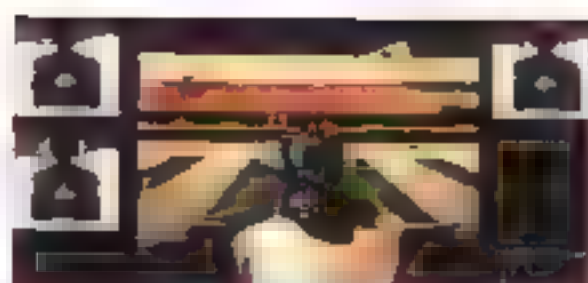
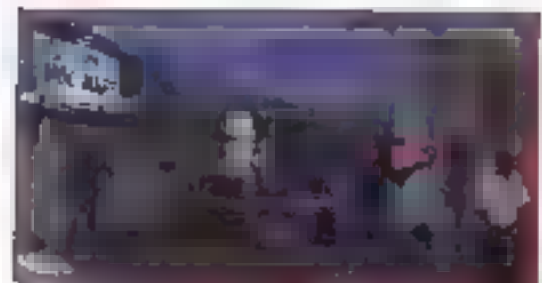
神霸卡
Super 5131



神霸卡
Haydn



神霸卡
2.0



警察故事系列

the Mind of
a 暗夜疑兇



DARYL GATES POLICE QUEST OPEN SEASON



軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行

★ 凡 購 本 套 者 均 贈 送 一 份 抽 獎 券
★ 凡 購 本 套 者 均 贈 送 一 份 抽 獎 券
★ 凡 購 本 套 者 均 贈 送 一 份 抽 獎 券

中國人自製中文之現代新書



一決勝負 激戰千里



軟體世界
智冠科技股份有限公司
製作發行

中

文

Zip! Zip!



小魔逛迷宫

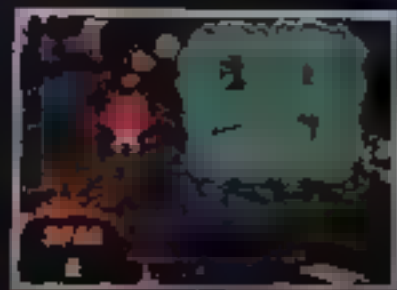
最古錐的立體動作冒險遊戲！



「惡魔踢到鐵板，
從此後不能搗蛋！」

遊戲畫面精彩，動作爽快，
OK！讓小惡魔陪你遊遍重重險阻，
尋找與魔無比的冒險！

今天真酷！



龍河帝國大決戰

EMPIRE
Deluxe



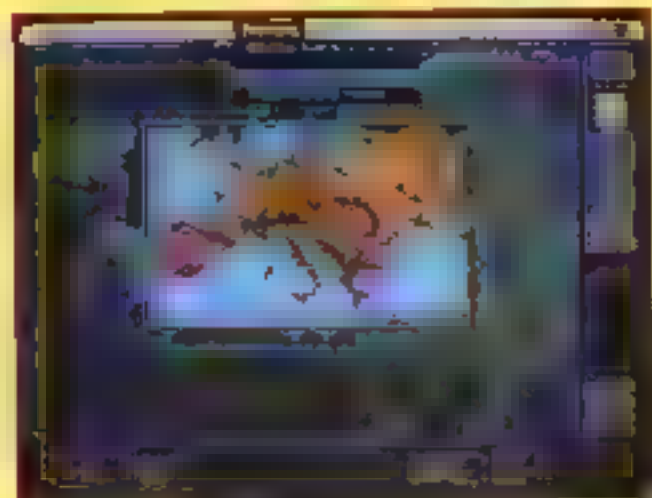
軟體世界
聯冠科技有限公司
代理製作發行

NEW WORLD COMPUTING, INC.

勝利大決戰

猶他海岸攻防戰

展現一個符合性、精密性、真實性極高的戰略模擬兵棋遊戲！不論由戰模推廣或史實探討的角度來看，都兼具了極高的娛樂效果與教育



玩者將親自扮演戰場指揮官，直接對你所控制的營、團、師級部隊下達行進、攻擊、防禦與物資輸送補給等命令。

西元1944年6月7日，二次世界大戰，諾曼第半島上。身為美軍指揮官，必須全力攻佔瑟堡，攻破德軍頑強抵抗；身為德軍指揮官，必須全力防衛瑟堡，將登陸的美軍趕回海上。



⊕全螢幕捲動的地圖畫面，地形有十多種，包括岩堡、沼澤、海洋、城市、地下碉堡等。

⊕近 500 種軍種單位，包括陸海空二軍，將戰場上各種情況實地演出。

⊕在遊戲狀態設定中可以依需要選擇一種天氣模擬狀態，以控制遊戲進行中的天氣變化。包括每日、每一回合天氣皆與 1944 年 6 月聯軍登陸諾曼第所遭遇的天氣相同之史實狀態 (Historical)，以及該時期中各種天氣發生實際比例計算的寫實機率狀態 (Realistic Probabilities) 天氣對本遊戲影響甚大，故也有天氣預報供玩者隨時參考。

⊕玩者可對歷史狀況及各項變數進行適當設定，以達到模擬效果。



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

開創全方位的服務新紀元

軟體世界「夜間加油站」正式啓用

自 **3/9** 起

軟體世界為了服務廣大的消費群，
並進一步與消費者面對面的溝通，
以提供更完善的服務，

特於三月九日起正式成立軟體世界「夜間加油站」，

每週一、五晚 18:00 ~ 21:30 開放四支服務專線供消費者使用
並由本公司專屬服務小組在線上為您做 7 天的誠懇的服務。

服務專線及地點

軟體世界設有卜列專屬服務部門

高雄日間服務站：電(07) 3848088 轉 298 及 (07) 3841503

高雄夜間加油站：電(07) 3848088 轉 278、279 或轉 298，以及 071941503

高雄 HHS 站：(07) 3848901

台北日間服務站：電(02) 7669293

台北 BBS 站：(02) 7669184

服務時間調整

各項服務部門之開放時間

高雄日間服務站

週一至週五 9:00 ~ 12:00 / 13:00 ~ 17:00、週六 9:00 ~ 12:00」

高雄夜間加油站

每週一、五 18:00 ~ 20:30」

台北日間服務站

週一至週五 13:00 ~ 17:00、週六 10:00 ~ 12:00」

高雄及台北 BBS 站全年無休

服務範圍擴大

提供磁片維修、產品郵購、雜誌訂閱、系統配備設定及軟體安裝事宜、遊戲攻略諮詢等
各項疑難雜症的完善解決。

伴・您・一



軟體世界
電腦資訊服務中心

起・成・長

封神榜

Violent Myth

三武所獲之圖打劫



獨家珍藏版 精美掛圖



大新資訊有限公司

中知市中知路312號3F之 TEL:9203938 FAX 9207509

No. 312 3F 1 Chung Ho Rd. Chung Ho City Taipei Taiwan, R.O.C. TEL:9203938

香港總代理 龍皇發展有限公司 LECDX Development Limited

TEL: (852) 232002 FAX: (852) 7837505

夢、理想、愛、恨與道德的交織

默示錄

【神聖與邪惡的交織】



■ 繪製：野田



種族的紛爭
宗教的衝突
性的掙扎

劃破現實與虛幻的分野



■ 製作發行 亨和企業 - 微波軟體 TEL (02) 369 5077 FAX (02) 369 5177
■ (C) 1993,1994 PROMILE INDUSTRIAL CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED

熱情引爆



多功能
超強四組記憶

● 創新多種多功能新介面 ●



▲ 公司可代客修理、運轉

- 不需驅動程式 不佔用任何記憶體 不會造成遊戲當機。開機即可使用。
- 支援硬盤之遊戲即可使用 可用遊戲最多，不佔 Game Port。
- 提供四組記憶 可同時儲存四組 每組16個檔 不同遊戲操作方式(多人使用)，且不因關機而消失。
- 設定最簡單，可設定之按鍵最多——不論何時都可重新定義按鍵功能，最多可定義16個檔於搖桿(PAD)上。
- 可用搖桿(PAD)種類最多——可依照個人喜好選用各式不同搖桿，且可使用於舊任、MEGA DRIVER、PC-ENGINE、NEO GEO、超任上、部份機種，一魚五吃！還有許多強大的功能等您來發現！

台灣總代理：白蘭國際貿易有限公司

台北市羅斯福路一段240巷7弄17號3F之1
TEL: (886) 2-369-5077 FAX: (886) 2-369-5172

白蘭國際貿易有限公司

- (A) 業務專員：男、投履備有機車駕照，具國內市場經驗者
(B) 會計：女、高上相關科系畢，兩年以上會計經驗者。

我們有完善的發展計畫、優良的環境、人性化的制度。

以上人員工作地點在台北市 學府路金溫大樓 經歷多於中和軒內 408號信譽管理師收
另外 若你是具有遊戲設計 程式設計 繪圖 音樂製作、美術製作等特異功能的人才佳伴者，亦無遺憾。
歡迎于來創這個創作工作室，富有許多軟體、器材 等歡迎來 洽商與夢想。
有意者請將作品寄本公司產品部，林先生。

強力招攬

PC GAME設計基礎

本CAI主要是解說GAME製作上的一些基本技術。針對時下最流行的VGA相容遊戲。分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫。等等的基本程式設計要點。PC GAME設計基礎包括書本和磁片。方便互相照印證。書本厚594頁。磁片則有2M軟式磁碟片。片檔案近百個。內容如下：

爲了速度及其它的考量。程式全以Microsoft MASM組合語言撰寫。讀者最好多少具備一些組合語言基礎。雖然書中對程式也做了詳細的註解。

- 抓取13h模式圖形
- 顯示13h模式圖形
- 抓取12h模式圖形
- 顯示12h模式圖形
- PE2上抓取中文
- 13h模式下顯示中文

- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制動畫角色
- 控制PC喇叭

- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 顯示中文
- 硬體軟體背景
- 幾種產生亂數的方法
- 鍵盤原理與修改

●訂購方式：以附信或傳真，包C至全郵購

(1) 台灣地區：每本訂價新台幣500元，包括掛號包裹等一切費用在內，以郵購方式訂購。也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比較快些。

●郵政劃撥號碼：17072888 ●地址：桃園市永慶街35-6號 ●收款人：許清輝

●TEL: (03)337-8559 ●FAX: (03)332-1802

(2) 海外地區：請到當地郵政機構申請國際匯票寄來，申請手續及方法請向該郵政機構相關辦事人員，各地匯定價如下（包括郵遞費用）▶ 香港地區HK\$ 470 ▶ 馬來西亞RM 160 ▶ 新加坡S\$ 105

(3) 其它地區：請先傳真、來函或來電查詢。

電話：X 886-3-3378559 FAX：X 886-3-3321802（X代表您所在地區的國家代碼）

地址：NO 35-6 Yung-Kang St. Taoyuan, TAIWAN R.O.C 姓名：Mr. Shu Tsung Cheng

軟體世界 星馬快訊

軟體世界智冠科技有限公司已於1993年9月正式登陸大馬成立分公司，爲新加坡、馬來西亞讀者及玩家提供更親近的服務。鑑於市面上盜版產品之猖獗，請各位支持軟體世界的朋友認明以盒裝爲包裝而且加印／貼有馬來西亞分公司住址電話的正版產品，以免權益受損。如果您無法在當地購買到我們的產品，請撥馬來西亞分公司服務專線 - (03) 717-5206 或寄信至

13A JALAN SS21/60 DAMANSARA UTAMA

47400 PETALING JAYA, SELANGOR, WEST MALAYSIA

我們設有郵購專案，爲各位提供最迅速的服務。



城市少年雜誌
創新內容 全新單元

為您報導流行文化的風采！

五花八門 包羅萬象

提供最新的休閒娛樂資訊！

為了回饋讀者多年來的支持與愛護

特別推出

集印花送主機活動



時間：到83年12月底止。

辦法：即日起剪下**城市少年雜誌**『漫畫天地』中所刊載之印花（每期一枚）。每集滿12枚，以掛號寄本雜誌社，附回郵100元，就可收到PC II 主機一台。



城市少年雜誌社

地址 北市重慶北路二段22巷22弄2號

電話 254-9111 傳真 (02) 254-3082

中式RPG的發展與成形

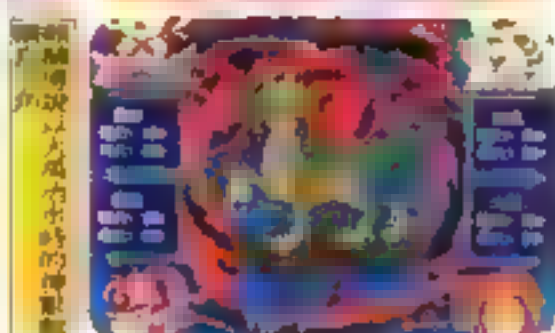
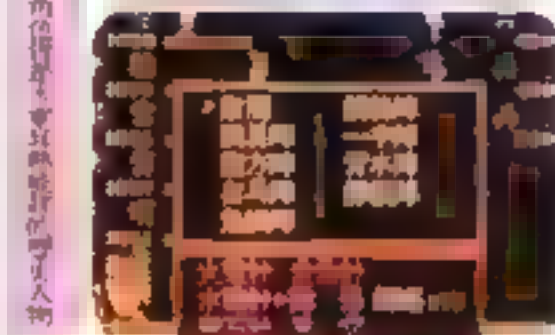
隨著資訊普及，以及各種國人自製遊戲技術的快速發展，國內的電腦遊戲正面臨著春秋戰國，百家爭鳴的時代。在眾多的國人自製遊戲中，RPG可說是最受玩家們青睞的種類。從早期倩兒的勇者鬥惡龍，接著大宇的新龍劍直到現今市面上一堆的中文遊戲，玩家現今面臨的難題是如何挑一個好的中文RPG，而非寫信要求軟體公司多出些中文RPG。

1 中文RPG？中式RPG？

雖然市面上有一大堆的中文RPG，然而扣除大部分作品，稱得上中式RPG者卻不多。小弟所謂的中式RPG是指其內容及人物設定上有中國風味，而非承襲外國RPG的人物、法術系統，像魔法門中文版可說是中文RPG，卻非中式RPG，而像勇者鬥惡龍、奧丁的封印、伊卡斯特傳說、魔眼封印等皆難以稱之為中式RPG，而像軒轅劍、西遊記外傳、天外劍聖錄、倚天屠龍記、俠客英雄傳等，則可稱之為中式RPG，而移植作品吞食天地雖源自日本，但仍應屬中式RPG。

事實上，一般玩家在買中文RPG時，是以遊戲製作的好壞為選擇前題，中國風味的有無只是一項考慮因素罷了，而非決定性關鍵，然而遊戲設計者若能夠多花點心思，在遊戲中加入更多的中國文化要素，不僅能達到寓教於樂的功能，更能夠在眾多舊式老套的RPG中開創出一片全新天空，尤其在目前許

／何修華



多公司的軟體技術已漸趨成熟的時候，若沒有走出自己的風格是很難出頭的，如果能有創新的中式RPG作品，再加上品質也有相當的保證，相信必能為玩家接受，到時財富尊榮亦非不可能的事，誰敢保證在中國遊戲設計史上，你不是中國的Lord British呢？

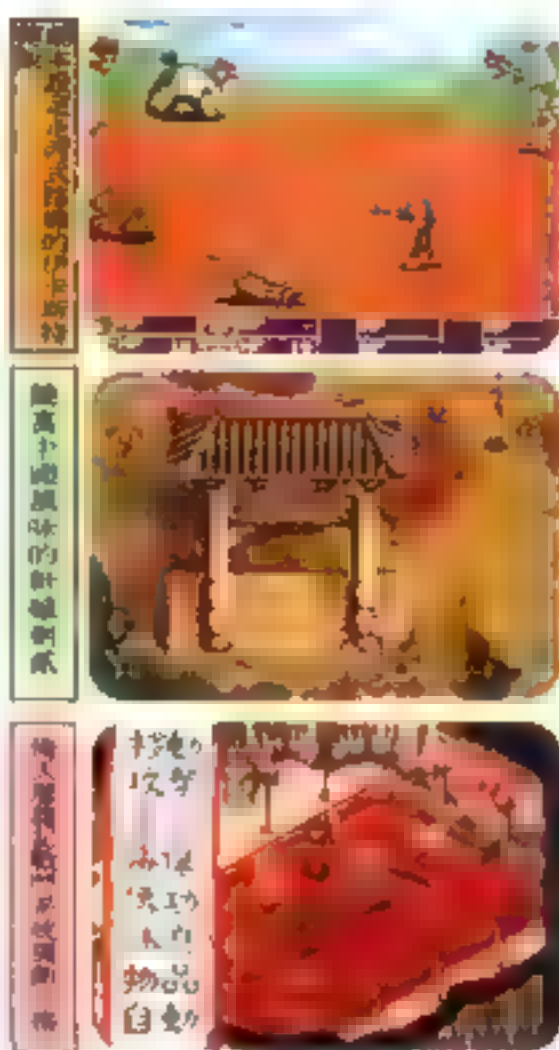
2 中文RPG的取材

中國的歷史久遠，地大物博，再加上中國雅人學問之多，因此題材，說到處都是。一般說來，取材為GAME的原料者，如社會型態，像武俠社會、君主社會；如中國歷史，像三國志、楚漢爭霸；如神怪傳奇，像風塵三俠、八仙過海；如古典小說，像西遊記、水滸傳；如鬼怪災獸，像麒麟、饕餮、狐精；如神仙種類，例如呂洞賓、太上老君；如攻擊和法術系統，像中國功夫、茅山道術、奇門遁甲，如……簡直太多了，實在是難以盡數而目前的中式遊戲已陸續的將這些東西搬上電腦螢幕，讓大家有目共睹，有耳共聽、有手共玩，而大部分也有相當不錯的成績，可見有親和力的題材必能引起共鳴，就看設計師如何將題材加以吸收消化，再以適當的方式與玩法呈現給玩家。

3 中式RPG的製作挑戰

就中式RPG的製作之於一般RPG製作而言，的確要面臨更多的難題，因為外國RPG，由於由來已久，在各種怪物和法術設定上都有

完整的資料供人參考改進，而國內目前則尚在草創期間，需要設計者投入更大的努力搜集資料，發揮想像力，否則一個中式RPG若以地水風火作為法術分類系統，而非金木水火土五行，豈非相當可笑。而在表現方式上亦是很大的難題，像一般外國RPG攻擊系統不外乎攻擊（Attack）、阻擋（Block）、防禦（Parry）、施法（Cast），比較少見的也有瞄準（Aim）、射擊（Shoot）取魂或身舍（Phantasia）中將攻擊分為刺（Thrust）、攻擊（Attack）、砍、斬（Slash）以及壓制等，如果我們把它原封不動的搬過來，恐怕有換湯不換藥之嫌，尤其中國武術派別眾多，招式奇特，又強調手腳並用，如果設計一個武俠RPG，又是只有攻擊、移動、法術、道具四項指令，那就



令人倒盡胃口了。因此製作單位就應多思考各種不同方式，以期傳達出中國式的味道，創出自己的風格。

4 創新再創新

喜見目前的RPG中已經有相當的中國風味與特色，像《劍俠傳》以大禹治水為背景作為鋪陳，而《天外天》則融合劍俠神怪的傳奇來發揮，而笑傲江湖和即將推出的倚天屠龍記則在武功招式上有獨特的創意，大字的輕轉動在地圖，人物上皆令人感受到濃厚的中國風，可見中式RPG發展前途是大家所期待的，而當前的海外市場漸漸打開，相信只要肯努力，不怕沒有回收的，可以預見的是將來的RPG不再只有美式或日式風味，中式RPG將在遊戲界大放異彩而成為獨特的遊戲風格。

徵才
玩家編輯

Figure 6

[illegible]

高中職以上
新學電腦課程
熟悉電腦遊戲
文筆通順
英文程度中等
畢業證書或學位
證書 專職保

聯名情願
處置不動產等事，不得越
立即郵寄

高市三民區民壯路 59 號
李初陽 收



談畫面處理.....① /STONE

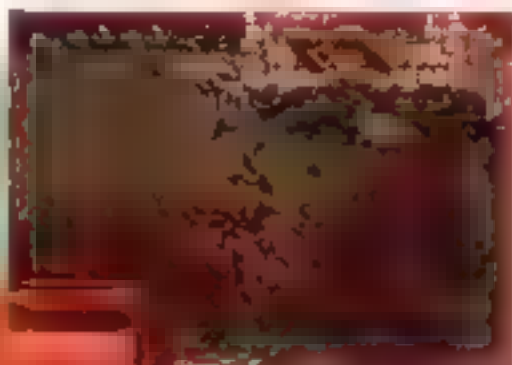
前言：

一直到最近才發覺到數學的重要性。在程式設計的領域鑽研越久，就越感覺到數學的重要性，對遊戲也不能例外。常常看到很多時候國外軟體的精彩動畫技術，筆者想不會全是只靠著一張一張圖吧！飛行模擬的遊戲到現在國內還沒有足夠能力能夠作出來，對數學這門科目的不重視，應該是個很重要的因素之一！

什麼是隱藏頁？

在製作動畫時最害怕的就是畫面有閃爍的現象，畫面之所以會有閃爍的現象，程式對螢幕作不規則大小、次數的動作，應該是最重要的影響因素。什麼是不規則大小、次數的動作呢？我們以角色扮演遊戲常見的螢幕拖動為例，程式設定地圖元素的大小為 10×10 ，則一個 $320 \times 200 \times 256$ 色畫面就有 840 個地圖元素需要繪出，另外再加上人物本身的圖形，至少要繪出 8 百多張小圖，如果是全部直接繪在螢幕上（也就是直接輸出在視訊記憶體上）作連續螢幕拖動的畫地動作，不僅拖動速度看來較慢，閃爍的情形也勢必更為嚴重。

創世紀 7、軒轅劍貳與西遊記外傳皆採用 8×8 大小的地圖元素，是目前遊戲較常採用的模式



創世紀 6 的地圖元素大小是 16×16 點



隱藏頁的作用就是使畫面閃爍的情形減到最低的限度。所有的繪圖動作全部針對這個隱藏頁作動作，再一次輸出到螢幕上，使得畫面拖動能達到流暢的程度。市面上有一些關於 VGA 程式設計書籍均會提到有關隱藏頁技巧，其原理我們不再多說。

另外有一些 VGA 書籍會提到有關 $820 \times 200 \times 256$ 色的 256K 四頁 VGA 顯示頁的畫面處理技巧，和隱藏頁的存在意義是一樣的，隱藏頁可說是軟體技巧，而 VGA 256K 四頁顯示頁可說是硬體的運用。但直接聯動硬體來達成畫面拖動的效果，在 VGA 卡廠商眾多，標準不一的今天，是否能走遍天下，萬無一失就不得而知了。

【宣告公用變數】VGA.H

`extern unsigned char Vdoaddr; // 顯示記憶體位址`

`extern unsigned char Vdobuf; // 隱藏頁位址`

上面兩項公用變數分別記錄了顯示記憶體的位址（視螢幕模式而定）及程式所用的隱藏頁記憶體位址。我們知道一般常用的 $320 \times 200 \times 256$ 色的模式 13h，顯示記憶體的位址是簡位址 A000h 起的 64K，是以如果程式以此模式為標準設計的話，顯示記憶體亦可以用常數方式來定義，如下：

`#define Vdoaddr A000h`

隱藏頁則需先向系統要求 64K 的記憶體空間以供使用，其實正確的說應該是 $320 \times 200 = 64000$ bytes 的空間。你可以依各種程式語言的記憶體要求方式來要求記憶體，如 C 的 `malloc()` 函數，C++ 的 `new` 運算子，組合語言的 `int 21h` 中斷等，視個人而定。

再來，最基本的畫面處理功能就是隱藏頁到顯示記憶體的資料搬移動作了。無庸置疑的，畫面處理，資料的搬移以速度最重要，要有較快的速度，就非組合語言來撰寫程式不可了，所以下面的程式範例以組合語言寫成，可供 C 或 C++ 程式呼叫的副程式，程式（1）是全螢幕的搬移，程式（2）則是指定範圍的區塊搬移，供讀者作為參考。

【函數原型】VGA.H

程式 1

`extern void MapScreen();`

程式 2

`extern void MapScreen (int X, int Y, int Width, int Height);`

►【程式範例】 VGA 001.ASM

```

dmasseg
model small,C
; 供 C 呼叫

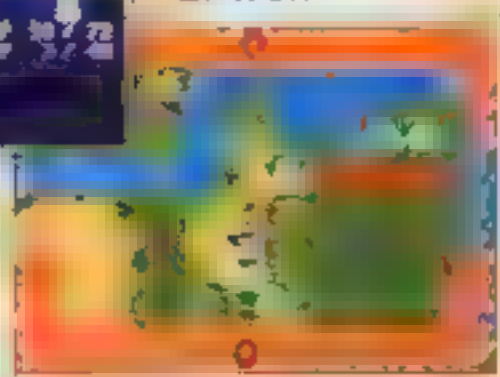
extrn
extrn
VdoAddr DWORD
VdoBuff DWORD
code
public MapScreen,MapBlock
MapScreen proc near uses es ds ax bx cx dx si di
; 參閱“組合語言實務”第十一章
; 取得節位址
mov ax,word ptr [VdoAddr+3]
mov es,ax
xor di,di
mov si,word ptr [VdoBuff]
mov ax,word ptr [VdoBuff+2]
mov cx,32000
; 一次搬一 WORD
; 搬 32000 次
rep movsw
ret
MapScreen
MapBlock
Hg: word
proc near uses es ds ax bx cx dx si di X word Y word,Wd word Hg
; 高
cmp Hg,0
ja Map AllEnd
; 寬
cmp Wd,0
ja Map AllEnd
; 座標 X
cmp X,320
jae Map AllEnd
; 座標 Y
cmp Y,200
jae Map AllEnd
mov ax,word ptr [VdoAddr+3]
mov es,ax
xor di,di
mov si,word ptr [VdoBuff]
mov ax,word ptr [VdoBuff+2]
; 算出座標對映位址
mov ex,X
mov bx,320
mul bx
add ax,Y
add si,ax
; 指向 X, Y 座標位址
add di,ax
mov ax,Wd
sub bx,ax
mov cx,Hg
; 以暫存器存回值
; 節省 Push, Pop
; 浪費的指令週期
Map_Lop1 mov dx,cx
mov cx,ax
shr cx,1
or cx,cx
ja MapByte
rep movsw
MapByte test hg,01h
ja Map LineEnd
movsb
Map LineEnd add si,bx
add di,bx
mov cx,dx
loop Map_Lop1
Map_AllEnd ret
MapBlock endp
end

```



○ 魔神戰記使用的
20 × 20 地圖元素較
為罕見

○ 九五真龍則是
使用 24 × 24 點的
地圖元素



捲軸地圖研究

■馬路英雄

在各種遊戲的製作中，地圖都是極重要的一環，這裡所指的地圖並不單指RPG或戰略遊戲，也包括所有遊戲中的捲動背景，為甚麼？因為這些東西的製作技術其實是同出一轍的。

如果現今RAM的價格已經便宜到每個玩家可以裝4GB（大部份微處理機的極限），而影像技術又可達到一秒鐘處理萬個圖塊的速度，或許很多遊戲設計者會把背景的捲軸畫面直接用真的，因為這樣效果會更完美些。可惜在短時間內RAM的價格較難降低，而影像處理速度的改善，則還有點希望。為了解決這問題，遊戲界一直都使用一種名為「磚塊技術」來處理地圖，即把地圖中會用到的景物分割成一塊一塊的圖塊，每個圖塊所佔的大小都一樣，而地圖本身則只儲存方塊的序號，程式只要把序號對應的方塊填到螢幕上，這就好像我們手上有一堆圖案不一樣的磚塊，把相同的磚塊填上同一個號碼，再把有號碼的表格拿在手上，便知道那一個地方要放那一塊磚塊一樣。

很早以前創世紀便使用了這種技術，當時有些微電腦有內置方塊處理的功能，如ATARI等，而APPLE II則亦有種叫SHAPE TABLE的方塊處理法。早期的方塊處理技術只有一個層面，而且不是平滑移動的。隨著技術演進，方塊處理有幅度的改進，有多層的，有俯視的，也有45度立體的，但基本原理還是不變，故仍可起研究探討一番。

地圖一般最常見的是平視，早期的平視非常簡陋而且畫得很不真實，可能與電腦的速度有關。大部份的遊戲都是用16×16點陣的方塊，因為以這種4倍數的方塊，在程式處理上較容易處理，如果是單色的話剛好是32個BYTE一個圖塊



▲《海拉魯的魔物》的地圖繪成「磚塊」



▲《海拉魯的魔物》的立體視角，猶如「磚塊」的組合

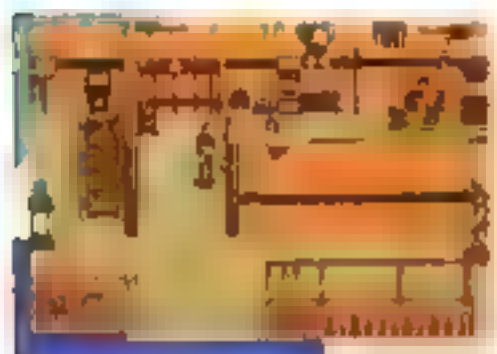


▲《海拉魯的魔物》使用全螢幕的主體地圖，但成畫面的區域，故不採用16×16的磚塊

（ $16 \times 16 / 8 = 32$ ），在256色中則需要256個BYTE（ $16 \times 16 = 256$ ），這樣比例不會發生記憶體邊界的問題。後來有些遊戲嫌16×16太小了，於是改用20×20的圖塊，大宇的《魔域戰記》便是。遊戲器因為有內置的方塊圖處理硬體，處理速度比PC高，故可以做24×24的圖塊，（樹任的《硬體規格》最大可到64×64的圖塊，RPG遊戲較少如此設計，

般用在射擊遊戲上。）PC因受硬體限制，地圖設計成平滑移動會變得很慢，有些人便想出8×8的圖塊，一方面可產生較平滑的捲動畫面，另外亦可增加畫面的精細度，用8×8著名的遊戲有很多，創世

紀七即為一例，而國內出版的軒轅劍、失落的封印等，也是使用 8×8 的方塊所做的。 8×8 方塊的體積小，同樣大小的影像如果用 16×16 的方塊來組合，所用的方塊僅為 8×8 的 $1/4$ 。做一張有 128×128 個圖塊的地圖， 8×8 方塊如要拼出一樣大小的地圖，勢必要用四倍的圖塊，這對記憶體來說是一個極大的負擔，在這個時候，程式設計的優劣便可立竿見影了。以「軒轅劍 2」來說，其畫面採用 XMODE 來處理，不過仍是 320×200



▲軒轅劍貳採用 XMODE 來處理畫面。

的解析度，XMODE 最大的優點是不需使用虛點畫面，可以省下近 60K 的記憶體。因為 VGA 卡上有 256K 的記憶體，有些程式設計的便會利用剩餘的空間存放一些圖形資料。XMODE 的缺點是程式撰寫較難，圖型資料也需作適度的轉換，對初學者來說較難掌握。「軒轅劍 2」執行的速度不錯，或許有人覺得在 486 中跑也不過如此，但如果你細心，你會發現不管打開或關掉 TURBO，「軒轅劍 2」的處理速度是一樣的，這是因為它的程式有作速度固定的處理。

一般設計地圖，最少都會做兩層處理，一層是地表，另一層是地上物體的處理，理論上兩層地圖可以共用同一組資料，這樣做有一個好處，大部份的遊戲會設定一個透明圖塊，當地圖重繪的時候若碰到透明圖塊，會直接跳過不作處理，如果共一組圖塊當上層圖塊

完全沒有透明顏色，可以在拼地圖時把這圖塊移到地表上，加速捲軸的速度。一般較精緻的 RPG 地圖，都會把地圖設計成有遮擋功能，這種功能很難



▲人物進入內方圖後，便會遮住地形。

用詞語表達，可以這樣說，當你走進樹林的時候，人物會被樹木遮擋著，但仍可從樹木的空隙中看到人物的一部份。除此之外也要設定阻擋路線，因為地圖上不是每一種物品都能通過，如果不設定阻擋路線，便會出現穿牆過壁的神奇事件。話說回來，我們可以故意不設阻擋路線，變成幻像牆或秘密通道。



▲一般 RPG 遊戲中常採用這種方法，透過物品增加一些變化。

另外有一些遊戲，只用一層地圖，使得地上物和地表物在一起，這種作法無法做遮擋，只能設定阻擋路線，固然會使遊戲的真實感減弱，但相反的會使遊戲速度較快，所需記憶體減少。

至於創世紀、魔眼封印這類鳥瞰式地圖如何做的呢？「創六」是採用 16×16 的方塊，填先在一张 1024×1024 單位的地圖上，筆者無法確定其多數，但肯定除了基本的兩層外，

還有一些特別的處理。很多人覺得應該用跟平視不一樣的技術才對，（筆者以前也是這麼想），後來在一次偶然中，筆者試畫一張這仰型的建築物，再把它分解成圖塊，然後再用平視的方法貼到地圖上，效果竟吹一橫一槓。個人認為，「創六」用的手法其實可能是平視，不過把景物畫成俯視的角度罷了。話雖如此，「創六」仍有和其他地圖不一樣的地方，「創六」在地圖上每一個圖塊都有其生命，譬如在可通，並控制戰星，在入星之旅中（「創六」引擎的姊妹作），亦可在某些地方挖一個洞，並把物品藏在其中。另外「創六」多了動態物體的處理，因為「創六」地上的物體都有重量這一因素，要主角能負擔重量，便可以移動這東西。一般 RPG 遊戲則無此設計，東西都無法移動。另外「創六」也可以搬運及拿取物品，這些東西，可以放在地上，也可以放在桌上，也有用花盆壓著。程式如要做這種功能，應該要用動態陣列處理，陣列主要記錄物件的座標編號，在重繪畫面的時候，就放在下面的物品就要先發現，「創六」在這部份處理並不是做得很好，筆者有一次把一堆物品放在同一位置，再用一個大花盆壓著疊起來，當把花盆移開後，一堆物品從最底下的開始一個個顯現，效果豈非不很好。

創世紀七，技術的核心沒有改變，不過改用 8×8 的圖塊以及改為全螢幕。另一方面也加入一些新功能，如天氣變化，雲層的影子放在地圖上。另一個技術的改變，便是日夜交替的處理方法，六代的夜景是在畫面上套上一層網點，七代則是改變色盤。特別提的是能見度的處理，「創世紀」在繪地圖時會抽

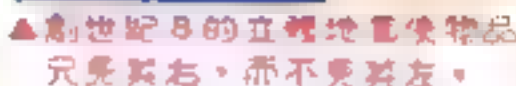


光體)，有的話硬會改變能見度。用色盤處理的優點是較真實，缺點是會使視窗內的東西也跟著看不清楚。

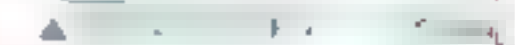
種方法 HAPI 機會較大，因為這種方法較有彈性，能應付很多不同的情況。

至於最近流行的斜向立體，其基本原理跟平視相同，只不過圖素排布的方式不太一樣而已。一般平視地圖會由左至右的圖塊開始重繪，但斜向 3D 一定要從右至左（指陣列位置）為何會這樣呢？因為在螢幕上你看到的永遠是左方的圖形蓋著右邊的圖形，故要先畫右再畫左才可以。

其實地圖的處理尚有更多的變化可做。只是受限於篇幅，不能盡述，有機會再和各位研究。本文中的處理方法是以推理方式研究出來，並非反組譯或經易破解程式而得知，如有錯誤，希望各位原諒。



由於上期稿擠的關係，未能把所有的 Morph 範例圖片完全刊出，由於版面精彩，不利可惜，故本期將其完全刊出，以饗讀者，請大家看看「變男變女變變變」到底是怎麼回事！看不懂的讀者，請再翻一翻第60期哦！





驚異大奇航



▲載運著「Cybertech行政院」的太空輪直昇機。

在科技發達、大型企業集團控制經、政、商一界的時代，企業總裁的權位可說比總統還要尊貴，因此除了集團內的高級主管求討此職位之外，各企業也無則不在謀盡打倒敵對企業總裁的方法，因此諸如暗殺、賄賂等見不得檯面的卑劣手段層出不窮，社會也因此散漫在這場集團爭鬥的陰影之下。



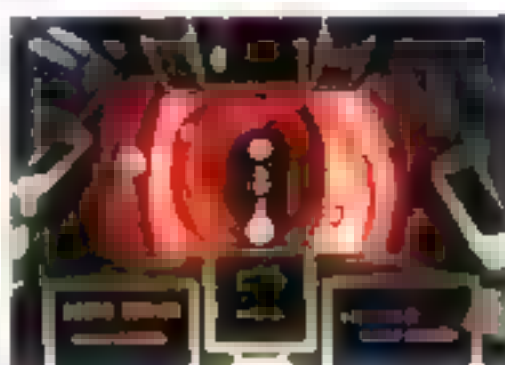
▲護航的戰鬥直昇機。

而在這場爾虞我詐的商業戰爭中，有一家名叫 Cybertech 的大型企業取得了領先的地位，但戰爭並不因此結束，家敵對的公司開始反擊，他們捉住 Cybertech 的總裁，但他們的最終的目的並不僅是綁架該名總裁那麼簡單，而是要掌控住整個 Cybertech 公司，為此，他們在該名總裁體內注射了

一種太空輪，讓此太空輪深入該名總裁的腦部，進而控制他的切思考與行動，使其成為完全的傀儡。為了解決這個危機事件，Cybertech 公司的高級主管決定在他們總裁的體內注射另一艘微型太空輪，來消滅原來的那艘太空輪，看到這裡，聰明的玩家們應該知道，駕駛這艘太空輪的不是別人，就是你！



▲可怕的總裁正躺在那裡。



▲迎面而來的紅血球。

遊戲一開始會有一段長達七分鐘的開場動畫，在經過一段任務簡報後，你就沿著血管進入總裁的身體裏了，這一路上，你必須擊退迎面而來的紅血球、血小板、細菌等阻礙物，搜索敵人太空輪的蹤跡，並將其消滅，才得以獲得最後的勝利。最值得一提的是，由於

採用了一種叫做「碎形核心技術」(FRT)來處理遊戲畫面，使得圖形相當的細膩流暢，諸如血管壁、血球等人體組織都模擬得相當真實，畫面感覺可以如同名電影「驚異大奇航」比美，但卻沒有辦法做到電影中看到嬰兒胚座那樣的令人興奮。你問我為什麼？因為總裁是男人嘛！不過遊戲中共有五道關卡，只要你能一一闖過，那些過場動畫還是夠你瞧的了！



▲擋住去路的微型敵艦。

以一個射擊遊戲來說，擁有超過 500MB 圖形、音效，這種容量已經算是大手筆製作了，在音樂的部分，更找來了 YES 合唱團的創建人 RICK WAKEMAN 負責作曲的工作，就遊戲整體的平衡度來說，筆者認為這是繼《地火反攻》後，另一個可以期待的射擊作品，據說這片 CD 將由松崗在近期推出，有興趣的玩家們，應該很快就能體會到這一趟「驚異大奇航」了。



▲任務失敗的畫面。



職

棒五年終於開打了，新的球季果然有一番新的氣象。廣虛的完全打擊似乎代表著虎隊今年的決心——今年不願再當弱旅了；既有的強棒群依然維持著強打火力，且新人的表現也不錯，使得現在的排名在A檔，如果投手群能表現出色，則有問鼎實力。

如爭陳大豐的表現能維持下去，今年的最佳進步獎非他莫屬。老實講，魁武的身材，吵著要高餅，喝過日本的水，有個出名的哥哥，是應該打的像樣一點。另外球季初較受矚目的選手還有時報的新洋將投手奇克，差點破了單場最多三振記錄，兄弟的新洋將投手克力士寫下五年的第一場完封記錄，曾貴章的打擊火力依然驚人。

中華職棒開打了，而美、日兩國的职业棒也將在四月開打。在一片的開打聲中，也是各式棒球遊戲開打的時刻了。雖然有很多的遊戲都還在球季中發行，好取得最新的資料，期望能模擬出最真實的戰況（好比《中華職棒》系列也都還在每年的暑假推出），但也有些遊戲趕在開打時推出，今天要為各位球迷介紹的一款棒球遊戲就是最近才推出的——94 實況棒球。

第一眼看到這個遊戲時，心裡想著又是個3D造型的遊戲，大概除了可愛之外，應該沒什麼吧！但是後來玩了一下後才知並非如此，反而是這段期間的代表作。這遊戲除了造型上不真實外，其餘的表現都非常真實，更可貴的是真實之處與整個遊戲融合為一體，讓人覺得非常好玩。以



陳大豐的打擊變性和布萊恩很類似

狂牛布萊恩的長程火力驚人，但打擊框很小

作者／徐昌隆

下將介紹此遊戲之特色與其真實之處。

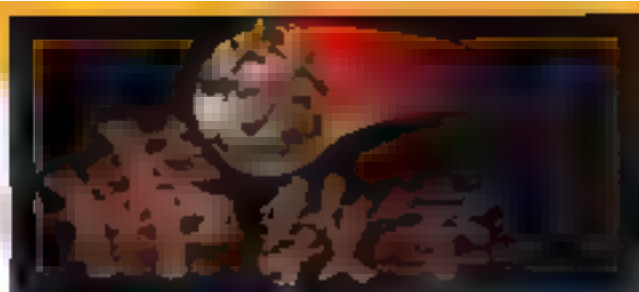
《94 實況棒球》這個遊戲最大的特色，也是與其他遊戲最大的不同處是在於“投打對決模式”。此遊戲在本季版上方會顯示一個好球帶的框框，明白的告訴你好球帶的範圍，另外還有一個不固定的小框框，顯示打者所能擊中的範圍，中間還有一個極小的框，若由此擊中球則表示擊中球心。為什麼打擊範圍會不固定呢？因為這個大小是取決於打者的打擊技巧，打擊率越高的選手，打擊框就越大，就越容易擊中球。另外你也可以選擇全力一擊，此時打擊框會放大到一個球的大小，但若擊中球可以飛的較遠。

在此模式下，你將可以清楚的看到球是否有進入好球帶，擊中球時是否有打到球心，還是打到球的上面或是下面，而打擊結果也是確實的反應出來，好比打的過高往往造成滾地球。這些設計比起以往的打擊方式雖然複雜，但都較接近真實。因為以往的遊戲不能在擊球時就充份反應出強打與弱打的差別，而此種模式就可以。更有甚者，當“根性”打者（如廣島的前田）在得分位置有人出場打擊時，他的打擊框也會比平常大；另外球員當天的狀況好壞也會影響到打擊框的大小，你說真不真實呢？



根性打者若合場滿在、一、二、三、有人時打擊框會加大

那投手投球的設計要如何才算真實呢？那當然要以先選球路再投出的模式才是最基本的。沒錯，此遊戲能選擇選球路投球的方式，且每個投手所會的球路數目種類也不一樣，而且就算會相同的球路，每個投手變化的程度也不一樣，



○投手練習投球的畫面，教練在一旁觀察。



當投手將球投出後，在本壘板上方與打擊壘相互輝映的是會顯示出球將由何處進入本壘的記號，以方便打擊。但是打者別以為朝甚麼個記號打就可以，因為球在進入本壘的瞬間會依球路的不同而做改變。如曲球會橫移一些，滑球會橫移加上墜，指叉球會急速下墜等，所以打者必須去偵測投手的球路，或是瞬間反應投球，才能確實擊中球，這也與真實職棒相同。

其語音效果當然不賴，而且可以說是當今棒球遊戲中表現最好的。到底好到什麼程度呢？如果你將遊戲打開，沒看到畫面的其它人，光聽聲音會以為是場棒球轉播賽。遊戲中當每位選手出場時，都會報出其守備位置及姓名，而球賽進行中也會無時無刻的播報，而且其語調隨著球場狀況會有非常緊扣人心的起伏。好比揮擊出再見安打時，播報員欣喜的狂喊「沙啞哪哪」，將會使你永難忘懷。

○聯盟實共有十二個球隊可以選擇



在遊戲方式的選擇上，除了一般的友誼賽、聯盟賽外，此遊戲有一個非常創新的方式，那就是殘局模式，好比下象棋一樣，你要玩最後的幾局，但目標是一定要勝。遊戲中共有12種殘局，包括各式各樣的狀況：如最後半局10領先，對方無人出局佔滿壘，輪到3、4、5棒強棒的反攻，你要如何安排呢？1局1、2、3局落後8分，你要如何逆轉呢？這些各式各樣的殘局，保證讓你有不同的感受。



○這是難度最高的殘局，必須在3局內奪回9分

說了這麼多，還是得你自己體會才是。
最後，在此感謝一些關心《中華職棒二》的玩家，謝謝你們的來信建議，我們製作小組都會列入參考，而關於《中華職棒二》的製作種種，我將會從下期開始逐漸提到，還望各位玩家，球達不吝指教。



○阪神對費業多之戰，郭泰源躍上層



○郭李建夫的最快球速是150公里

另外球賽在進行時，你也會由許多小地方發現設計者用心之處。例如有時賽回本壘時，跑壘員會將捕手攔開，有一次一名外野手接高飛球時發生失誤，想不到另一名補位的外野手居然接殺這個彈開還卡落地的失誤球；當球切過好球帶邊緣而被主審判定為好球時，打者會以不相信的眼光回頭看一下；在戰況緊張的時候（如滿壘），特別容易發生失誤、失投等的局面；球賽結束時會訪問優秀選手；守備時會秀出正在動作球員的名字，這些都可增添此遊戲的價值。

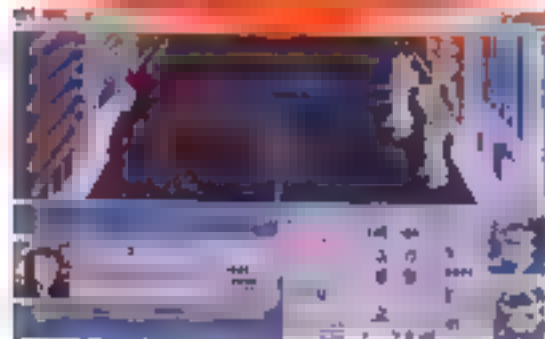


○美業多四連星的精彩陣容

《真實棒球》這個遊戲既外名為「實況」

GRX 98 精品店

機動警察



龍騎士四代



鐵腕女將



嗨！大家好！時間過的可真是快啊！一下子又到了令人期待的暑假了，不過請各位放心，咱們精品店可是“全年無休”的喔！這次店長要為大家介紹一些知名度蠻高的 GAME，如動感迷最喜歡的“機動警察”及美少女經典名片“龍騎士四代”等，都可說是精品中的精品。各位，千萬別錯過呀！

鐵腕女將



鐵腕女將 HHG

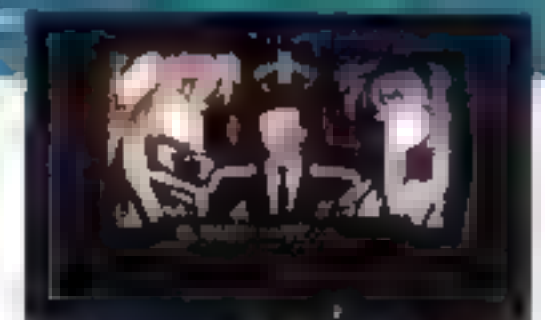
- 所需配備：NEC PC 9801M 以上
- 滑鼠專用
- HDD 支援
- FM 音源支援

Hi cat 這家公司所推出的 HHG 可說是 98 上少見的非成人式 AVG 遊戲。通常不以成人畫面為訴求的 AVG 通常都是在畫面及內容上有相當水準或者是移植自其它知名卡通，如此方能不被 98 的眾美少女 AVG 淹沒。後者如“三之國”、“魔法陣都市”等。而 HHG 則是以前者為其訴求。

故事的背景設在西元 2xxx 年，內容則是由軍方運送機械



▲故事女主角 ACP 特務警察。



▲軍方負責人員之介紹。



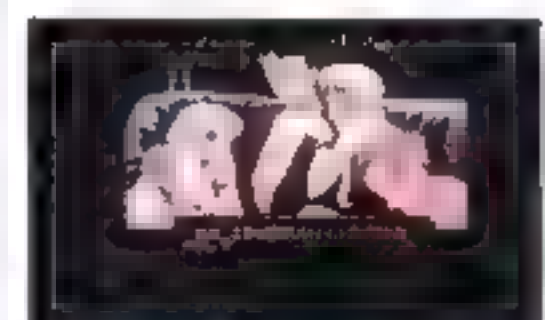
▲生化人攻擊。

人之運輸機失事墜毀開始。經由女主角（ACP 特務警察）緊而不捨的追查，終於揭發軍方使用人體器官來當軍用機器人零件的邪惡陰謀。整個遊戲過程相當緊湊且描繪不少戲劇性的劇情，加上遊戲畫面皆以深黑色系為主，可說是極能引人

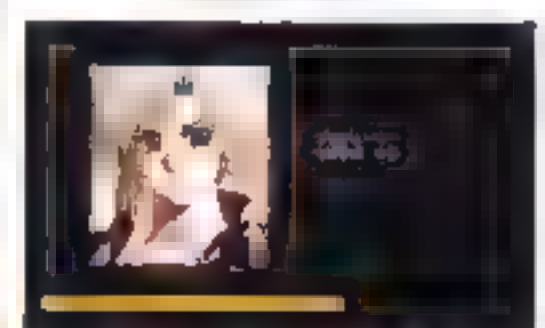
▲遊戲主畫面。



▲特務警察的介紹。



▲主角的總部。



▲結尾謝幕畫面。

GRX 98 精品店

入勝的。

此外，HHQ 還另有一項特色，那就是其加入了 3D 式的迷宮探險。不過由於其是用線條式的 3D 界面，加上地圖變

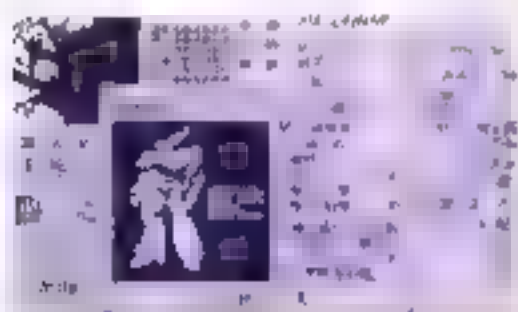
化不大，給人的感覺不太好，充其量只能拿來消磨玩家時間罷了。不過有一點蠻讓店長欣賞的，那就是 HHQ 有其遊戲

主題曲，亂和聲幕動員演出，給人彷彿在看 MTV 的感覺一般。這或許才能算是其真正特色吧！

機動警察 PATLABOR

- 所需配備 NEC PC 9801 VM 以上
- 滑鼠 支援
- HDD 支援
- FM 音源支援

提到「機動警察」這個名字，相信不少動畫迷眼睛都會為之一亮，但若講起設計此軟體的 BANPRESTO（萬代）公司，相信不少玩家也是耳熟能詳的。的確，名劇本加上大公司，這也難怪 98 版的「機動警察」一發表就引人著目了。



▲ 流暢的 AV 3D 式



▲ 你認得出這些人物

就類型上來說，機動警察可說是一個蠻獨特的遊戲。其融和了 RPG 式的戰鬥與 SLG 式的發展界面。玩家一方面要指揮特車二科應付各式犯罪，

方面又要規劃出新土地的開發與建設。可說是作的千辛萬苦，此外，就移植度來說，萬代公司所忠實的將動畫「機動警察」搬到了 9801 上，主角泉野、明、遊馬等都和愛機 A388 式一起活躍於螢幕，著實讓人動心已。

雖然有著極強的「可玩性



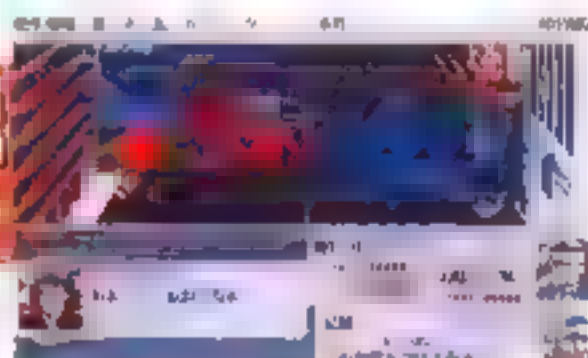
▲ 都市發展畫面



▲ 精彩的戰鬥動畫



▲ 都市建設畫面



▲ 3D / 2D 自由切換

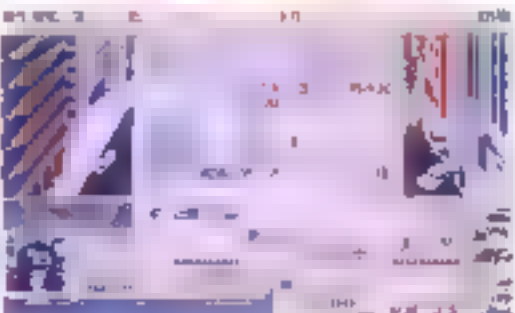


▲ 萬代「機動警察」系列作品

容，但 98 版的機動警察也有其致命的缺點。一來遊戲界面的變化度不夠，玩久了很容易讓人倦膩；二來畫面效果並不是很好，在今日 98 系遊戲的聲光中無法讓人留住眼光。其實這

一切都在店長預料之中，因為遊戲在一開始就告訴玩家，這是一款由「押井·守」先生所監製的遊戲軟體。而「押井·守」其所監製的動畫電影一向都有著極深奧的型態意識與哲理。所以，機動警察給人沉悶的感覺這也就理所當然的了。

▼ 影片預告畫面



GRAND 98 精品店

龍騎士四代

Dragon Knight 4

- 所需配備：NEC PC-980 VM 以內
- 滑鼠支援
- HDD 支援
- FM 音源支援



▲ 新王位繼承



▲ 龍王與勇者

從一代到四代，由ELF所推出的龍騎士系列可說是美少女RPG的經典之作。細膩的畫面加上如小說般的劇情發展，不僅使龍騎士系列從98上被移植到家用遊戲器及IBM PC上，

也使得ELF成為日本知名的電腦軟體公司。其魄力可說不同凡響啊！



▲ 魔王與勇者

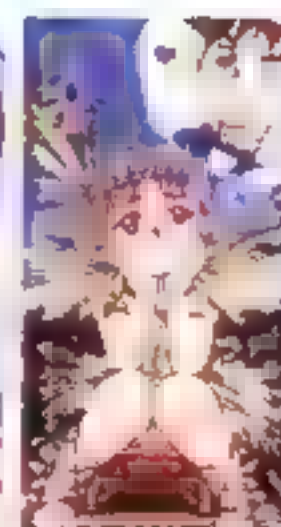
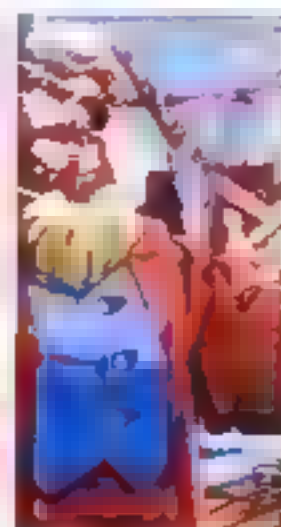
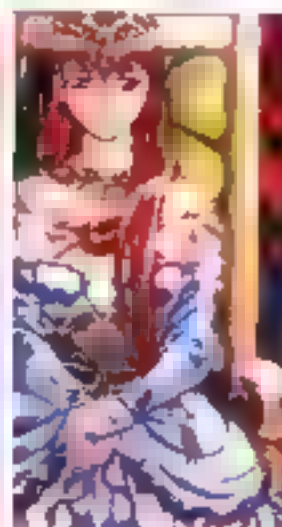
這次龍騎士四代和前三代最大的不同便是改採取SLG式的遊戲架構。整個遊戲可說是將RPG式的城鎮及SLG式的戰鬥合體。如此可讓玩家享受SLG式的戰略練功，而另一方面整個劇情重，則是放在城鎮對話中。此外，這次龍騎士四代的CG繪畫即是98上有名的繪畫設定“竹井王樹”先生。加上ELF即是全力的投入製作，使得四代給人華麗無比的感覺，其氣勢實非一般98遊戲能比啊！

其實98的美少女遊戲比比皆是，玩家或許會納悶，為何龍騎士能享有如此盛名？原因即在其可人滿十的遊戲介面與讓人想嘆的劇情內容。雖然其是個美少女魔滿點的遊戲，但ELF決不因如此忽略了其它地方。劇情仍是一代比一代令人感動，而介面也一代一代的改良。如果你將龍騎士四代華麗的美少女外型除去，你會發現，它仍是一個讓人讚嘆不已的好遊戲。



▲ 王位繼承

眾伙伴的結局

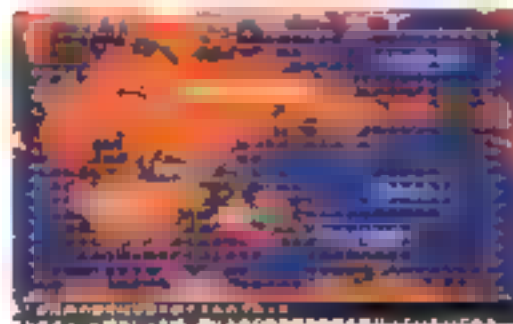


98精品店

GRAND

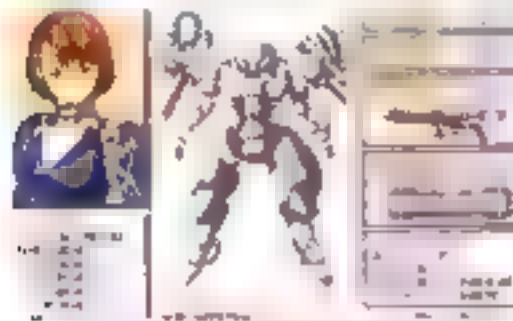
威力天使

- 平台：NEC PC 9801VM JV 以降
- 滑鼠專用
- HDD 支援
- FM 音源・MIDI 支援

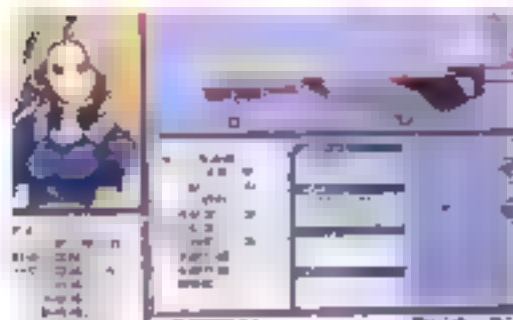


▲ 遊戲畫面 (1/2)

「畫堂 (KOGADO)」的遊戲一向以精細畫面聞名，而這次的 POWER DOLLS (簡稱 PD) 依然維持其一貫水準。這點相信玩家們可從下面的遊戲畫面得到印證。然而 PD 卻也不是一個只重視畫面的花瓶而已，這點就請店長來說明吧。



▲ 敵「用」字樣，卡。



▲ 手車攻擊單位

首先讓我們來解釋一下 PD 的遊戲類型，基本上她是一個標準的戰棋式戰略遊戲，

不過由於其有單位捷昇功能與戰役式的劇情戰鬥，使得其受有一般戰棋遊戲的單調與乏味。而且 PD 的單位資料與戰術規則非常精細，這點可說是同類型遊戲之冠的。此外，PD 還支援了 MIDI 音源，由此可見工畫堂對此遊戲的認真與期待。



▲ 敵「用」字樣，卡。



▲ 作戰遊戲模式



▲ 坦克攻擊單位

在 PD 中，玩家共可指揮 20 名隊員，而且清一色為女隊



▲ 遊戲標題畫面

員 (這也正是此遊戲取名 POWER DOLLS 的原因)。而戰鬥任務含蓋了破壞、救人、突擊、阻擋等，可說是極有變化性的。至於兵器方面，除了女僕們操作的機械步兵外，坦克、飛機、運輸機、自走砲等都有數種不同型號登場。使得玩家在戰術調配上可說是非常的靈活。當然，遊戲的變化性也就越大了。不過 PD 有一個讓人蠻可惜的地方，那就是戰場少了些，若是能讓玩家自行設計地圖，那這 GAME 就可說是沒啥缺點了！



▲ 戰況大地圖



▲ 敵「用」字樣，卡。

大家好！暑假又到了，又是玩 GAME 的大好時機。最近 DOS/V 的遊戲也出了不少，這一次筆者為大家介紹四

個 DOS/V 的遊戲：東京第 24 區、Winning Post、索神大地和 Rusty。

東京第 24 區



Copyright 1992,1993 (c) by ARTDINK

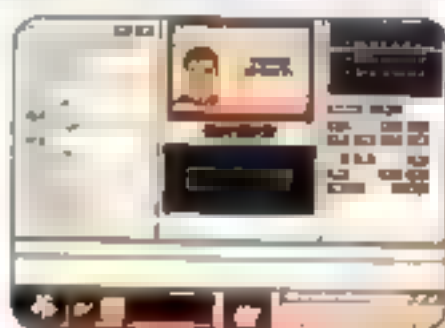


※ フトを当社の 権利を侵害すること及び
複製、レンタル、中古品販売、譲渡、レンタル
などしてこれを一歩許可、アザシヤせん

的情形也不是沒有（會不會登門拜訪把你痛打一頓？那就不知道了）。推行任何運動，制定任何法令也都要由議會表決通過才行。當然，和現實的議會一樣，當你提出的議案表決不通過時，可以先行協商，再行表決，直到通過為止。不過，如果市長的民意基礎不穩的話，那就真的是做什麼都沒什麼人理你。另外，“電話”是這個遊戲中最大的特色。由於太空站的居民太多，只要你高興，可以隨時直接打電話訪問市民的起居，了解什麼不滿，或有什麼需求相

應，這將是此類遊戲中新的挑戰。

當然在太空中的天氣是可以由人為控制的，你可以高興晴天就晴天，下雨就下雨（當然要在人民可以忍受的範圍才可以，否則市長就別想再幹下去了！）。



隨時注意新聞轉回

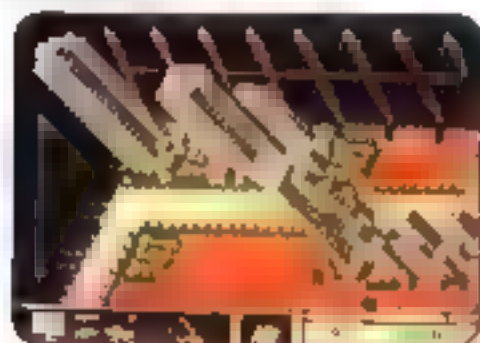
建議

等等，
1. 參
程語
音哦，



自己安排天氣

公元 21 世紀後，人類開始往太空發展。在太空中建立起一個個自給自足的驛站，身為一個驛站城市的市長，玩家將如何規劃城市成為一個大型都會呢？



城市一角

東京 24 區是一個城市模擬的遊戲。開始玩家就有一個小小規模的太空站。要管理太空站當然和管理地面的一個城市不太一樣。太空中沒有天然的資源，大部份的物資都要由地球輸入。空氣的問題、水質的問題



電話簿幫你記錄重要電話

民息是遊戲中另一個主題。東京 24 區中的民意調查比同類型的遊戲（如模擬城市等）更複雜。任何的措施讓人民不爽，你的聲望就會很快地顯現出來。做得太過火的話，直



清化工廠可改善生活品質

接打
電話
過來
把你罵
一頓



議會表決議案



建設各項公共設施



並沒有背景音樂。只這一點，就比模擬城市2000遜了點。在語音方面，雖然所有的人說話都有語音，但每說一次話硬硬就得讀一次語音資料。說話時，其他的畫面都會暫停，且語音不甚清晰。在整個遊戲的評價上，這是較令人詬病之處。

畫面上，採取了45°的立轉視角。但太空站實際是個圓桶狀的結構，所以有些地方房子是往下「長」的（也就是說土地在上面）。玩慣了地面的模擬遊戲的玩家，可能剛開始時會玩得怪怪的。

這個遊戲的點子不錯，只

不過被模擬城市2000比下去了。當然你若想嘗試另一種的模擬遊戲的話，東京24區是個不錯的選擇。



日本 KOEI 公司可以說是 DOS/V 遊戲的最大支持者。最近出了一大堆 DOS/V 的 GAME 本說，在遊戲風格上也力求突破。這次我介紹的四個 GAME 之中就有兩個是 KOEI 公司的——這個 Winning Post 是將會向您介紹的衆神大地。一般人想到 KOEI 大概就會想起歷史戰略的遊戲，可是偏偏這兩個遊戲嚴格說起來不能算是戰略的。

Winning Post 是一個競馬的遊戲。玩者所扮演的是一個毫無名氣的馬主，身上只有



愛馬本年度出賽記錄



貴賓仔馬要精挑細選

在初期，調教師將會全權幫你打理所有的事物，如調教方式、出賽計劃、等。玩者可在



調教師是影響馬最大的人。多次的帶馬出賽中慢慢累積經驗，若輸多，名氣大以後調教師才會讓玩者自己排定賽程，進而影響調教師的調教方式。要不然經驗不足，他大多不會採用你的意見。（不知道馬是誰的，）

天皇賞十二名駒

遊戲中，玩者可以真正的體驗到「創案維艱」的痛苦。買匹小馬就得忍受那些大牌馬主的無情剝削。好不容易看到一匹血統好的馬你想買，人家都不一定會賣。更大牌的連馬都不會讓你看到

Winning Post

億元現金和兩匹寶馬。剛開始時連個馬房都沒有，馬兒要寄養在別人那裡。玩者將從一開始由馬的血統、個性等來選擇良馬，然後聘請調教師，騎手……等等。

！到了調教師的應會，你頂多也只能問問廠務員馬兒的近況，關心一下而已。

競馬中，最大的經濟來源當然是寶馬票了。根據筆者的經驗，通常只要看準好馬，加上「適當」的 SAVE & LOAD 神功，一個月賺個三四億不是難事。等到賺足了，他再買個

牧場，就可以自己從事配種，買賣良馬，種馬，等等工作。

不過，調教是一回事。既然是寶馬，勝負乃家常事。也許

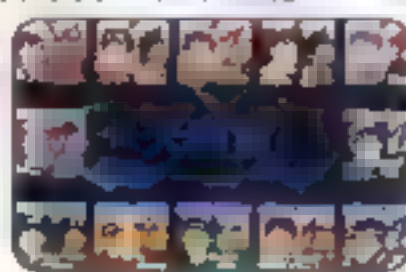
是筆者的教養方式太差，好多次都要 SAVE & LOAD 好幾次，只求愛馬不要受傷。名次倒不放在心上。因為，出賽多次的馬能力都會自己增強。一般而言，在 GI 級以上的大賽中如

天皇賞、安田紀念等，馬兒在強敵的競爭下非常容易受傷。

一旦受傷了，小則休息幾個月，嚴重者骨折不治，就不能再出賽了。所以隨時注意馬匹狀況，在最佳



隨時有貴馬出賽，可得到最佳資訊



天皇賞十二名駒



哇！馬當先到終點



DOS/V

最新遊戲介紹

狀況出賣是一個好馬主的基本

概念。

本遊戲畫面和音效均屬中等，沒有較強的表现（大概KOEI前幾個遊戲都做得太好了）。雖然如此，但這個遊戲還

是維持著 KOEI 原有的水準。喜歡 KOEI 公司遊戲的玩家，不妨過這個 KOEI 公司第一個沒有戰爭意味的遊戲。



衆神大地

也有的加強軍備，準備和你對抗到底。而你雖然接受天命，但此時也只有獨身一人，加上能力不足，說什麼也配不上是一個明君。所以玩者的第一要務就是增強自己

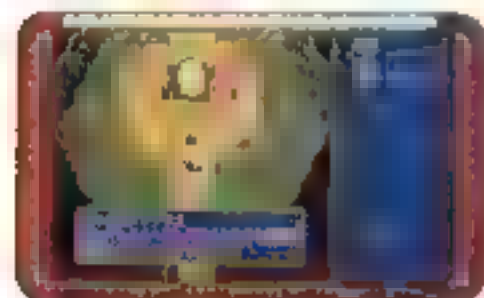
。農人……等等。當然也有集合戰士與神術師技能的天神——等的高級人才，這些就等著玩家自己去發掘了。



村長辦公室內的主命令

每個村莊都有村長，村長就是村莊的辦公室內（也就是村長辦公室內的主命令

前 面已經說過了這個 GAME 也是 KOEI 公司出的。以筆者的意見：在這幾個遊戲中這是最值得推薦的遊戲。在整個遊戲的介面中，它融合戰略與角色扮演的模式。在所有的 GAME 中（至少是筆者所見過的），這是第一次的大突破。



主角接受天命，進入大地

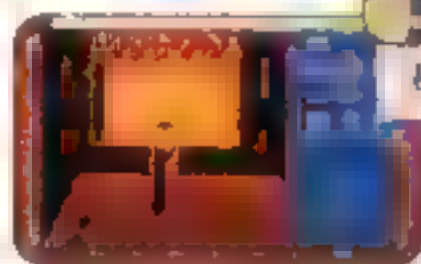
故事的時間背景為古世紀時期，人類文明開始產生紛爭和戰鬥。主角在一次偶然的機會，接受天命一統大地，拯救大地的子民。同時，原本割據大陸的各地領主，也接到了這個天命。當然，也就產生了不同的反應。有的相信天命，勤修內政，等待這位真命天子的到來。



迷宮中的大蟒蛇

的實力，尋找志同道合的同伴，在民間博得建立自己的聲望。

遊戲以角色扮演的模式展開。直到玩者隨著故事的發展，打敗了第一個村莊的村長，取得第一個根據地後，主角將開始學習如何管理自己的領地。派遣將軍教導人們各種職業技能，充實軍力，開發土地……等。通常主角在得到第一個村莊



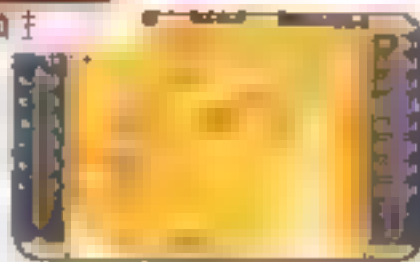
這把生人刀是過關必備的寶物



打倒新領村莊的領主

後，在村莊中會有一些能力較高，或有特殊職業技能的將軍可以由你直接控制。如：通曉所有戰鬥技能善於練兵的戰士——熟悉醫藥的神術師——集練金術與巫術於一身的鬼道師——教導人民狩獵的歌師與擅長農作的

農人……等等。當然也有集合戰士與神術師技能的天神——等的高級人才，這些就等著玩家自己去發掘了。每個村莊都有村長，村長就是村莊的辦公室內（也就是村長辦公室內的主命令）。主角在「主命令」之後，可以隨身帶最多一個將軍到各地巡視。當然也可以到你的領地做做外交。多數他國的村長都是和善的。有的看到你來了會主動將和平讓你。如此你就可以輕易取得一個領地。也有雖然友好，但領地內有附帶條件，有時是向你要一件寶物，有時要你殺掉害人的怪物，有時會要你幫他解決村內的一些民生問題。這時你就要帶著你的將軍們去完成任务來得到新的領地。當然，還有些領主是不願棄歸順的，對於這些領主就沒什麼好說的了，回到自己的城鎮內，開戰了。



原野上的戰爭場面

遊戲的一個特色是這是一個以物易物的時代，沒有貨幣。所以玩家將會常常遇到要扛著一堆爛武器去換一個超強的裝備。

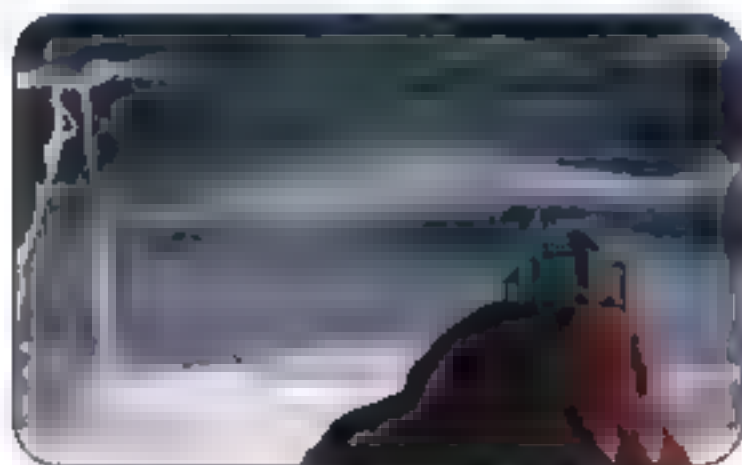
每到一個地方，看到好的武器就得跑回去把自己倉庫中所有的家當搬出來換。



也許是第一次使用這模式，這個 GAME 的缺點就是太容易。大多數的領主都是友好的，幾個兵力較強的對手畢竟也只是小國一個，根本不足為患。每次出征，兵力對比幾乎都

非常懸殊，筆者看了都覺得好。像在“敵負弱小”有點不忍。在介面與音效方面：開場動畫之精細可說是到目前為止，KOEI 公司所有遊戲之最，音樂則是維持該公司其他遊戲

的水準。在綜合評價上是一個絕對值得一玩的好 GAME。



Rusty

以施展強力的魔法，其中計有：召喚時可自動攻擊敵人的老鷹、讓敵人死不瞑目的毒環人球、暫時性無敵的分身術和暫時停止

，十分有魄力。動作的部分，十分流暢，在現在動作遊戲中，已經算是上乘之作了。音效上，多首的配樂，不但十分配合場景的交替，遊戲中還提供點唱機的功能，單獨放出來也十分好聽。

這是一個由日本 KOEI 電腦，改寫到 DOS/V 的動作類型的遊戲，整體的感覺很像任天堂的魔風城。

時間的法術。

和傳統的动作遊戲一樣，途中除了補充生命與士力的物品外，主角都得要孤軍奮戰，沒有隊友，也不會有任何中西來幫助你。生命用盡而又找不到增加生命的聖寶時就只好再死重來。



哇！大魔王！我遇着了！

在遊戲關卡的安排方面，筆者認為十分有難，有些關卡都需要十分熟練的技巧才能過關，而且最後幾關的魔王也未免太強了，生命多得打不完才說，滿人的氣卻感到虛弱，其實躲到哪裡都會被打到，真是必死。還好遊戲中提供了存檔與無限接關的功能，否則筆者還有點懷疑到底有沒有人能過關。

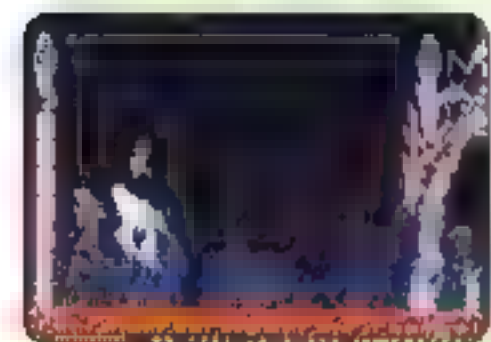
這是 DOS/V 第一個動作性的遊戲，也是個值得推薦的好遊戲。是魔城曾在遊戲界上風靡一時，我想它也將會一樣。



救回所有的人質。



受村民之託救人



對魔王對戰

故事敘述著古城中的惡魔公爵復活（奇怪！為什麼吸血鬼都是公爵呢？），抓走了村中的女孩子。主角是個浪跡天涯，到處打擊惡魔的女英雄，這次受了村中長老之託，由村中出發救回人質。

一路上主角就將受到所有鬼怪的攻击，而隨身的武器是鋒利長鞭。而在遊戲中主角還能找到各種補充士力的聖寶



啊！下雨了。



魔王！番招

畫面上，由於它運用的 DOS/V 特有的繪圖指令，所以這也就是為何它雖然不需取用日文字形，但卻需在 DOS/V 系統上才能執行的緣故。日式的電腦繪圖非常精緻，尤其開場時在魔城中惡魔復活的動畫



多媒體



實際應用的認知



● 許雲翔 ●

看了上期的「再談多媒體」後，我想再談些多媒體的東東，從理論與實際中的現況，為上期的文章做些延伸。

本次的題目：「多媒體的範圍與實際應有的認知」，乍看之下各位一定以為是什麼奇怪枯躁的長篇大論，希望各位看完後不會再有此感。我直思考著陳凱文提出的問題：「什麼是多媒體？」經過長久的思考，我得到一個結論，那就是多媒體是一種選擇性、非必備的花錢東東，所以 Multimedia 應該是要改名成為 MoneyMedia 才對。這怎麼說呢？我想就把電腦拆開來，一項一項解釋較為實際易懂。

CPU、RAM、硬碟：



無可厚非的，它們組成了電腦的核心。但 386 慢，慢在那裡？486 快，又快在那裡？很多人說電腦要注重多媒體發展，所以要

用 486，RAM 要多，硬碟越大越好，似乎很有道理。當我再問下去每個人的需求時，很多卻只是用電腦來打作業、排版、交報告還有玩 GAME！現在的軟體趨勢，的確是逼得每

個人都希望 RAM 越大越好，但當你只用到上述那些功能時，用 486 會比 386 有極多多的好處嗎？這點我實在懷疑。像我現在用文書編輯器打這篇文章，只要 286、1MB RAM 和單色螢幕就夠了，根本不需要用到 486！硬碟的大小，也不是一定要越大越好，最重要的是夠用，不要被商家們以多媒體的麥肯K的鬧鬧轉，雖然現在經濟效益最高的硬碟是 420MB，但你是否真的能用完呢？（如果只著東西進去，不清掉舊的東西，那幾 GB 的硬碟都不夠你用！）下面就規則個人真事請各位深思。

某天我心血來潮和一位同學在電話中討論起 GM 的音色，就開始在電話中比雙方 MIDI 的聲音誰好聽（他用 Sound FX 3000，我用 Sound Canvas），想當然耐是拿 GAME 來 Try 了。在比過 Gabriel Knight、Land of Lore、X Wing ... 等一堆遊戲後，我突然想到一個問題：「嘿！你這麼多遊戲到底有沒有在玩啊？」「ㄟ... 好像沒有呢！我終於知道為什麼我常鬧硬碟不夠用了。」原來一個硬碟容量將近 900MB 的人，之所以硬碟容量不夠，竟是被這些 GAME 所佔掉了。當下趕緊看看自己硬碟被 GAME 吃掉了多少容量，哇！400 多 MB，真是半斤笑八兩。而我另一位同學，就讓我極為佩服，120MB 的硬碟甘之如飴，不僅擁有自己需要的軟體，還能玩 GAME，且硬碟仍有剩餘空間，這才是真正在用電腦啊！

顯示卡和螢幕：



若是有專業上的需要，或是想保護眼睛，那在這方面投資多點錢是值得的。因為顯示卡的速度、螢幕的大小和廣質品質都是要錢做出來的，而且越好的價格也越成等比上昇。但還是一句老話——考慮自己的需求，螢幕大點自然保護眼睛，但小點也不會怎麼樣，因為一般人用品質差的螢幕，絕對比小但品質好的螢幕傷眼多了。至於加速卡，看你有沒有需要，真不一定就好，因為每塊卡的特長不同，不要被一些什麼“這塊卡將來沒前途”這種話騙了，以後 VESA 規格終究會統一規格的，所以選你認為這兩年內最高要的顯示卡來用，畢竟現在商人腦筋動得快，以多媒體為名義發表許多關於顯示方面的產品，故一塊卡用到老的觀念，在現在已行不通了。

CD-ROM：



一般認為核心，就是 CD-ROM。

但它能為我們做什麼？這點相當耐人尋味。別跟我

說 7TH Guest 就叫 CD-ROM 多媒體，我把 7TH Guest 拷到硬碟上玩給你看！CD-ROM 之所以被認為是多媒體的一員，乃在於其容量大，可存放音樂及資料的優點。但事實上我一直認為它是相當不成熟的產品，反而拖慢了多媒體發展的進度

。CD-ROM 的傳輸速率慢，眾所皆知，就連今年要發表的四倍速也才 600KB/S，這造成許多 CD 軟體在發展上被困住了（當然仍有不小原因在於影像壓縮卡的不普遍）。另外，雖然 CD-ROM 可擁有資料和音樂，但可不代表它可同時讀取資料和音樂啦！所以很多 CD-ROM 遊戲公司放棄了使用 CD 音樂的美夢，改用音效卡發 PCM 音源，如 LUCAS 就是如此。如此可見除非你等不及了，想當不成熱多媒體的實驗者（筆者正是如此），或是想玩 GAME，否則大可不必在現在投資這種未成熟的商品。更有甚者，我身邊有些朋友，買了 CD-ROM 後竟不捨得買軟體，結果拿 CD-ROM 來聽音樂！天啊！要聽音樂，我還寧可去買台隨身 CD，隨便一台都比電腦的 CD-ROM 音質好多了。所以，但要買 CD-ROM，就得考慮好它所應扮演的角色，注意到 CD 軟體也是不小的投資，以免造成反客為主的現象。

音效卡、MIDI、喇叭：



音效卡和 MIDI 在前幾期的介紹想必已經夠了，且也引起了不小的回應，所以這裡只重覆句老話：「視經濟能力選擇你所需要。」雖然 MP-C3 規格於音效卡中規定要 16 位元 PCM，但目前不符合規定的人也不必急著換，畢竟你目前碰過號稱多媒體的軟體或 GAME，有那個在聲卡上不能用？所以規定歸規定，實際歸實際，音效卡及 MIDI 並非電腦之必備產品，在投資上要特別三思。



各位一定很奇怪，我怎麼扯到喇叭上來了？其實，當你有了塊音效卡或 MIDI 後，最重要的就是喇叭了。喇叭的好壞對於音質影響極大，並不是隨隨便便就可以了。就以我的實例而言吧：

目前我用的是 PAS16 和 Sound Canvas，因為買音效卡時家中沒有多的喇叭，就隨便買了一對 600 多的喇叭來用，實在對其音質相當不滿，但又不願花大錢買內建 Amp 的喇叭，因為內建 Amp 的喇叭音質都不怎麼樣。於是異想天開，把房中用來作環境的 Wharfedale 小喇叭拿來，將其喇叭線焊在國際電子廣場買的立體聲耳機頭，插到

音效卡裡，用 PAS16 內建 Amp 來推進對喇叭，聲音還叫得挺大聲的。本以為從此沒事，結果有天閒來無聊，覺得音效卡接喇叭的樣，竟用紅黑的電源線，實在不雅。於是跑去國際電子廣場買了最便宜的喇叭線（一捆 30 元）回來換，一換就呆了，天啊！整個音質好了許多，低音比以前重許多，想不到連音效卡用的喇叭線都還不能太差才行。而最近因為寢室需要喇叭，就跑去雅瑟買了一對，先拿回家試接，結果發現 Usher 和 Wharfedale 對音效卡也造成風格上顯著的不同。

我並非鼓勵大家像我這樣玩（這種喇叭玩法最少也要花掉 3000 多元，雖然音質不錯，但花費也不算少），但希望大家至少要有個認知，那就是一但你有了音效卡，至少也得投資一對 1000 元以上的喇叭，免得糟蹋了音效卡。若有會照我這樣玩的，在選購喇叭時一定要注意 Sensitivity 最好在 87db 以上，最低則別低於 86db，否則會很難推，且請注意本身音效卡上的 Amp 夠不夠力，免得到時還得買一台擴大機。

寫了這麼多雞七爺八的東西，可不是為了騙稿费，這都是些生活中對多媒體的體驗有感而發，提供大家參考。多媒體並非潮流，也非電腦的一切，更不是每個人都需要，所以看緊荷包，思而後行，別被虛風的趨勢及商人的花言巧語所煽動。套句好友的話：「錢不是問題，問題是夠用就好了，買那麼多用不到作啥？」這才是面對現今多媒體潮流應有的態度。自願這篇文章對你有用。



通人通事



- ▶ 遊戲終結者—瘋狂時代—作者：章魚腳
- ▶ 遊戲終結者—中華職棒—作者：陳俊宏
- ▶ 遊戲終結者—大富翁 II—作者：趙志強
- ▶ 壓縮檔的王者 ARJ—作者：黃志誠

請於 4 月 25 日前與本社聯絡以免權益受損

概說音效卡與音源卡

/H.J.L.

90年代搞個卡的時代，小到電話卡、信用卡，大到視訊卡、音效卡，只要是電子方面的產品似乎就離不開“卡”這玩意，最近尤其熱門的是16位元音效卡，市場上宣傳和廣告充斥諸雜誌，真假難分的小道消息不絕於耳，大約只能用「亂象叢生」來形容了，即使是硬體玩家也常弄錯各款音效卡的硬體資料，一般user的頭也怕也遠大於兩個了，今天便借雜誌一角，將筆者收集到的各種資訊公開一下，供各位讀者選購時參考之用。

首先各位應先有個概念，由於國內音效卡設計，生產的公司規模上遠小於外國的大廠，所以生產的音效卡往往以「相容」於某音效卡或某標準為訴求，而外國的大廠設計的音效卡除了相容於基本的AdLib、SB之外，多半有更強的功能，但這不表示國產卡不如外國，相反的，由於價格因素，一片穩定，可靠的國產卡有時反而比外國的好，但由於國內少有硬體商同時會開發軟體，所以有心“玩”卡的人若使用國產卡可能比較要考慮driver的問題，這方面可說是各取所需，至於「相容度」這件事比較麻煩，好在近來軟體（尤其是game）比較有智慧，多半可以自行設定在最佳狀態，硬體方面國產卡的品質多半（不是全部）已可信賴，所以user在購買時，不妨多考慮其售後服務，升級可能性這方面。

接下來先談談16位元卡的兩大主流——音效卡和音源卡。

音效卡



從以往的AdLib、Sound Blaster到現在走紅的PA516都是音效卡，精確一點的說法就是以FM音源發音的卡，這種卡多半用YM-3812或YMF-262的音色晶片（16位元的皆用YMF-262），也兼手

部和Sound Blaster 2.0或Sounder Blaster Pro其中一種（甚至兩種）相容，可用PCM的方式作錄放音，在軟體下播放MOD或Wav檔，由於音色來源大家都一樣，所以大概不會有「某卡的音色特別好」這種怪事，不過電路板的設計好壞有時會造成雜訊之類的情況。

音源卡

這裡不是指MPU 401那種MIDI介面，而是指「卡式音源卡」，也就是已具備了MIDI音色的音效卡，這些卡可當做MIDI使用，不過國內的音源卡好像沒有一張是MT 32的卡（即LA音源），全都是新標準GM，雖然有人說如此一來跟MT 32曲子會出狀況，不過現在的game多半有支援GM，再加上GM音色原本就比MT 32豐富，所以大概沒人會很無聊的非在game中選「MT 32」這個選項吧？音源卡除了有MIDI的音色之外，也有FM音源，多採YMF262，而且支援Sound Blaster 2.0（少數例外），user可以放心大膽的在game中選「GM + SB」的項目或在music中選GM，在SFX中選Sound Blaster，如果不行的話，不是老哥您設定錯了，便是該打電話求救了（當然不是打給我……）。

音源卡由於音色不是統一來源（各家音色抄自不同處，不像音效卡全從YMF262上發出），所以音色就會有好壞之分，不過還是很見仁見智的——筆者在這寫錯一句話就可能導致某些卡遭銷，所以只能建議各位先聽過，比較過才買，不要貪便宜或以貴為尊，值得一提的是現在音源卡的音源有兩種儲存方式：一種如傳統MIDI，直接燒在ROM裡面，一種則在卡上裝RAM，使用時由硬盤將音色載入，前者雖然便於使用，不佔硬盤空間，可是沒啥修正的機會，後者雖然可以調整，可是也因此佔用

不少硬碟空間（至少數 MB），更何況還要調整空間太大，所以要各種軟體校正變動才行，一般人可能消受不起，總之這又是一個見仁見智，各取所需的無解矛盾了。

討論完音源和音效之後，來談談光碟介面。

這是一個絕對且必須要考慮到的問題，因為可預見到不出三、五年，光碟機就要成為硬碟之後的必備「碟」了，於是又有人開始爭論 SCSI 介面和 At-bus 介面孰優孰劣（考慮價格的因素下），再加上 SCSI 是統一的標準，At-bus 卻各家不同，似乎是要好好考慮一下才行，不過現在大約是不用了，在市場競爭之下許多國產的 16 位元音效卡都支援 Mitsumi、Sony、Panasonic 三家出版的 At-bus 介面 CD-ROM（至少也有支援 Panasonic 562B），而這已是市售所有 At-bus 介面的 CD-ROM 了，筆者要提醒各位的是，由於這是近一、兩個月的情況，所以一些已補貨出去的舊版本音效卡是無此功能的，user 要先看清楚包裝或問明店家，至於已購舊的 user 可向硬碟商詢問昇級或改版的方式，當然免不了一筆「手續費」的。（註 1）

再來筆者就自己所知的音效卡公司的情況陳述給讀者們了解一下。

——辰義公司——

推出晨續勁聲卡 20 pro（皆 8 bit）之後又推出 PRO16+ 和 PRO16++，其中除 PRO16++ 之外皆已停產、停售，user 要注意的是 PRO16+ 雖然和 Media Vision 的 PAS16 相容（或相等？），不過 PRO16++ 是完全不同的另一款 16 位元卡，並不相容 PAS16，而相容 Micro Soft 推出的 Window Sound System 16（註 2），雖然該標準似乎少有 game 支援運用，不過辰義已取得 WSS 軟體的合法版權，Window 的使用者可考慮，此外該公司有舊卡升級方案，亦預定於四、五月間將 RPO16++ 再加上 Wave table 的功能；已購買的 user，尤其買到只有三種 CD-ROM 介面的可升到三種介面，而 PRO16+ 使用者據稱亦可免費升為 RPO16++，不過筆者個人強烈建議不須如此遷就，尤其以玩 game 為目的 user 更要保留 RPO16++。

推出 Haydn、Super Star 二款 16 位元卡，其中 Haydn 卡直稱和 Window Sound System 16 相同，支援 Sound Blaster PRO，不過筆者的 PRO16++（即 WSS+SB）卻是支援 SB PRO II（在玩某些 game 的時候），我想這大概又是軟體的問題吧！！至於 Super Star 則是一張 MIDI 卡，支援 GM 但利用軟體可轉成 LA（即 MT 32），由於具有 YMF-262（OPL II），所以相容 SB 2.0，採用了 Media Vision 的 Chip 但和 PAS16 不相容，它同時也是一款 CD-ROM 介面二合一，但無 SCSI 介面的舊版本。

——聲光魅力——

8 位元時代曾推出大滿天聲卡，現在則有 168、888 和 888POP 三款卡，看過規格表後可發現這張卡剛好是純 MIDI、MIDI+FM、純 FM，儘可說是三網打盡，不過卡上並無 CD-ROM 介面，而 GM 部份以子卡的方式加上，不過 USER 最好別自己亂來。這張卡的音色數「直稱」高達 350 種，國內似乎無卡能望其項背，不過它有個問題，最大發音數僅有 16 軌，比 GM 標準少整整 8 軌，聲光魅力公司現在採用軟體方式加以處理，於是間躍由硬體技術轉為軟體技術。此外，所謂 888POP 基本上就是可升級的 Sound Blaster，不過不能肯定 SB2.0、Pro 還是 16，以前曾有過連 Keyboard 的套件，現在似乎是沒了，該公司短期內並沒啥大計劃。

——雅聞公司——

主要代理 Media Vision 的產品，其中 PAS16 為其主力，由於該卡在國外暢銷，所以許多著名 game 都支援它，可惜該卡僅有 SCSI 2 的 CD-ROM 介面，對國內 user 而言相當困擾，即使使用 CD-ROM 附的 At-bus 卡，也會有音源規格的問題（筆者的 562B 就是個血淋淋的例子），不過由於它使用 YMF-262，所以比 SB 2.0 的 YM-2612 音質要好些，雅聞另有一款轉錄上海未來廣告道（名稱為 PRO Sonic 16 的 16 位元卡），惜的是它雖然支援了 Panasonic 562B，可是卻非 PAS16，只是一張支援

562B 的SB PRO而已…(三嘆!)。此外,雅聞公司有BBS站,可供軟體更新之服務。

—— 歐騰公司 ——

另一家代理各暢銷卡的公司。該公司旗下第一大將「Ultra Sound」已於一月推出最新的3.7版,不但附含更多軟體,其版本亦較新,由於Ultra Sound是採用RAM方式記錄音色的Wave Table GM音源卡,所以軟體極為重要,user購買時要記得確認版本,早期購買者也該向公司要求新版軟體。該卡並無SCSI或AdLib的CD ROM介面,必須使用光碟機附的卡,否則要選購擴充,此外新卡只有256K請記得插滿1MB,總之這是一款麻煩、不便宜但優秀且值得玩的音效卡。還有,由於它沒有YMF262,所以Sound Blaster是以軟體模擬的,效果並不佳(註3)。除US之外,一系列近十款的Turtle Beach全系列大約將在三、四月間一口氣全部推出,該系列採用ROM+RAM的方式,已燒定128種音色,可自由增加至8MB或更多的音色,不過不相容AdLib、Sound Blaster諸卡,基本上其定位已跳出game的範圍,售價可能高達7~8千元以上,比較合適「真正的玩家」,據悉在松山軟體展中會首度公開。不過這系列和US一樣均無光碟介面(但倒有12軌最大發音數)。

—— 創巨公司 ——

創新科技在台灣的代表。由於8bit的Sound Blaster具有語音效果而風靡全球,便從一張卡一躍而成一個標準,現在幾乎所有的16位元卡都必須和SB系列中一種或數種相容,好笑的是創新科技自己卻推出了一張不相容的Sound Blaster 16 ASP。這個後果是很可怕的,使得創新由領導人搖身一變成了跟班,還好現在創新推出了包括16位元的FX和PCM諸卡,甚至有Wave Table的子卡,不過價格可不低,都在4~5千元之間。如果你買創巨的卡,至少(也可能是唯一)的好處是玩game時不須為設定費心,因為它就是標準!

—— 勤益公司 ——

好像所有的卡都叫同一個中文名稱:海盜金聲卡。英文名稱則都用PRO-16 PLUS Card。

這些字做排列組合,所以筆者很難搞清楚它有哪些卡(和創巨一樣,款式太多,都亂了套了)。打電話查問後,似乎主要有一款,其中一款用到筆者未聽過的「OPL4」,不知是筆者見聞淺薄,還是YMF263(MAGIC)之誤,此外即將推出Wave Table的卡,只是不知道何時推出。

—— 宏基公司 ——

各位不要嚇一跳,據有力可靠的消息來源指出,宏基正在開發兩款音效卡,將先推出SB相容品,再推出Wave Table卡(GM),至於推出的日期則完全無從推算起,只能靜靜期待。

以上就筆者聯路上諸公司後所得資訊整理而成,不過筆者詢問時乃用一般user的身份,所以也真切感到各種不同的服務態度,再此不多述,若是個不小心遺漏的公司或音效卡,絕非有意,倒要再次提醒user想清楚自己的實力和買卡的目的才買。就我個人來看如果不玩多媒體或玩卡本身,倒不須買16位元的FM音效卡,因為它們在game裡面根本是當8bit的Sound Blaster來用,只在Window中的工具軟體中編寫播放音樂資料時才會恢復16bit本色,雖然16bit採用了YMF262比8bit用的YM3812音質好一點,可是差價太驚人了,所以說要嘛不買,要買16位元卡的話,希望各位花點时间去了解一下,學些東西。

最後,筆者必須一提的是,台灣雖然是音效卡出的既多且繁,這許多資料內容雖已再三校正詢問,但恐怕難免有疏漏之處,希望各方高手不吝賜教,硬體公司若覺譯誤所在亦能來電來信通知一聲,以利修正,當然也謝謝讀者們費心看完這好大角,拜拜。

註1:一般At bus的CD ROM皆附一張卡,所以即使音效卡不支援也沒差,不過音源接線可能會出問題。

註2:Micro Soft的一款語音卡,可配合同名軟體在Window中以聲音下達命令,而不再使用mouse或keyboard,現在WSS泛指一種規格、介面、標準。

註3:DS具有3D功能,它會發出一組杜比訊號,做出三度空間中的音源行動感(你可以跑到飛彈由左斜前方襲來你飛往右下後方)不過要杜比訊號接收器,那玩意價格驚人。

	PAS16	Pro Sonic10	Turtle Beach	Ultra- Sound	Super- Star	Haydn	★ W 108	★ W 380	808 pop
AdLib 卡	相容	相容	不相容	軟體模擬	相容	相容	不相容	相容	相容
SB 2.8	相容	相容	不相容	軟體模擬	相容	相容	不相容	相容	相容
SB Pro * 1	不相容	相容	不相容	軟體模擬	不相容	相容	不相容	不相容	不相容
SB Pro*2	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	相容	不相容	不相容	不相容
PAS10	相等	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容
UltraSound	不相容	不相容	不相容	相等	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容
GeneralMIDI	無	無	有	有	有	無	有	有	無
MT-32 * 2	無	無	軟體模擬	軟體模擬	軟體模擬	無	軟體模擬	軟體模擬	無
FMI 音源晶片 * 3	OPL3	OPL3	無	無	OPL3	OPL3	無	OPL3	OPL3
Wave table	可升級	無	有	有	有	無	有	有	無
音色存法	OPL3	OPL3	ROM + RAM	RAM	ROM + OPL3	OPL3	ROM	ROM + OPL3	OPL3
PCM	有	有	有	有	有	有	有	有	有
MPL-481 * 4	LART mode	LART mode	LART mode	LART- mode	LART mode	LART mode	JART mode	JART mode	LART mode
最大註音符 * 5	32	32	36	..	16	16	
音色數	20	20	120	190	317	20	355	355	20
WASS.0 * 6	不符合	不符合	符合	符合	符合	符合	符合	符合	不符合
CD-ROM 界面 * 7	SCSI	Panasonic	選購子卡	選購子	二合	三合	無	無	無
音量控制	無	無	無	無	有	有	有	有	有
國內發行公司	雅聞	雅聞	歌翼	歌翼	微體科技	微體科技	響光音質	響光音質	響光音
最高處理售價	4000	3500	7000 以上	6500	8500	4800	4500	7950	2950
備註									

附表
之
註解

* 1 : SB 之相容乃依各公司硬體資料為標準

但有時由於軟體之故會有所更改，如筆者所

用PRO16卡者在Win 95/98中只能有PRO 16而非

公司宣布的PRO 16

* 2 : 軟體模擬意指用軟體將音色對照表

* 3 : 的標準重新排列

* 4 : OPL3 即為YMF-262，MAG10 則為
YMF-260，由於YMF-262波形解析度高所以音質較

清晰

* 5 : 具此介面即可連接 MIDI，幾乎所有的

	Sound Blaster 16	Sound Blaster PRO16	PRO16 + 十種音	金聲卡 Pro16	Sound Blaster16	Sound BlasterPro	Sound Blaster2.0
AdLib 相容	相容	相容	相容	相容	相容	相容	相容
SB 2.8	相容	相容	相容	相容	相容	相容	相等
SB Pro + 1	?	不相容	相容	?	?	相容	不相容
SB Pro2	?	不相容	?	相容	?	不相容	不相容
PAS16	不相容	相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容
UltraSound	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容
General MIDI	無	無	無	不相容	不相容	不相容	不相容
MT-32 + 2	無	無	無	無	無	無	無
FM 音源晶片 + 3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL3	O-2 (YM 3612)	OPL2
Wave table	可升級	無	可升級	可升級	購買子卡	無	無
音色存量	OPL3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL2	OPL2
PCM	有	有	有	有	有	有	有
MPL-481 + 1	JART mode	JART mode	JART mode	JART mode	JART mode	無	無
最大位數 + 8							
音色數	20	20	20	20	20	11	11
WA4810 + 0	?	不符合	符合	?	?	不符合	不符合
CD-ROM 界面 + 7	二合一	二合一	二合一	二合一		?	?
音量旋鈕	有	有	有	無		?	?
國內經銷公司		辰義	辰義	勤益	航巨	航巨	航巨
廠商建議售價	4500		4650	7300		4500	
備註				本只支援 5026 的 basic 卡		同左	8b'，比較資料用

卡都把 MIDI 連接埠和搖桿的做在一起。

● 24 軌的下限：而新近發表的 GM 音源需多在 32 以上，若最大位數小於軟體放出的軌數，就可能有些音消失。本值只對 MIDI 有意義，所以 FM 卡不列出。

● 5 聲卡：即 Micro Soft 的 Window Sound System 16 之標準。

● 7 聲卡：Panasonic、Microsoft、Sony 原指談公司的 Ad-hoc 條道光碟機，適合卡插三頭同時內建在卡上。

軟體科技の盟主 個個身懷絕技!



儲蓄、帳號、銀行存摺、家庭理財系統



會計科目、帳項作帳、各式報表管理系統



客戶資料管理、帳目、帳目、帳目、帳目



個人、家庭、公司資料管理系統



會計帳簿、各式表格、帳目、帳目、帳目、帳目



廠商、客戶、業務、帳目、帳目、帳目、帳目



名片、個人資料、新舊遊戲、休閒娛樂、實用類等管理系統



成績、學片、名冊、圖書、圖書、圖書、圖書



客戶、廠商、帳目、帳目、帳目、帳目、帳目



1. 請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號11081300劃撥帳號亞資科技股份有限公司收。



總發行所 亞資科技股份有限公司
地址 高雄市三民區民生路43號
電話 07-3848082
傳真 07-3853473



代理發行 亞資科技股份有限公司
地址 高雄市三民區民生路43號
電話 07-3848082
傳真 07-3853473

定價 1200元

亞洲系統軟體系列

客戶資料管理系統 + 3萬筆全省縣市街道名稱

客戶寶典

適用對象：各行各業均適用

系統特色

- 取用自如：擁有"3萬多筆"全省縣市街道名稱資料，地址輸入可免用鍵盤。
- 功能齊備：具備"16項"超強的管理功能。
- 操作簡便：支援滑鼠免用鍵盤。
- 欄位自定：欄位名稱可自行修改，適合各種不同行業需求。
- 多重選擇：報表欄位、標籤規格、標籤模式、字體選擇、列印格式與內容皆可自行更改或選擇。
- 超強查詢：任意欄位或同時多項欄位綜合查詢。
- 自動撥號：透過數據機自動撥客戶電話及呼叫器。

系統功能

- 一、客戶資料欄位齊全二、欄位名稱自行修改三、地址輸入免用鍵盤四、郵遞區號自動生成五、郵車輸入方便快捷六、支援滑鼠操作自如七、視窗移動放大縮小八、任意欄位超強查詢九、自動撥電話呼叫器十、報表列印自定欄位十一、標籤套印規格自定(表格套印)十二、行程記事欄位管理十三、密碼管理安全第十四、優異保護環境概念十五、智慧005處理簡單十六、萬年曆可查詢農曆



製作開發：亞洲系統軟體有限公司
地址：基隆市 民權路256號53號
服務專線：02-26400300、26400309
傳真專線：02-3853423
郵政信箱：4-05-306



總經銷：亞洲系統軟體有限公司

代理總行：智冠科技股份有限公司
地址：基隆市 民權路256號
訂貨專線：02-38400300、250-2501
04-3217754
02-2899-88

HALPERN

金盆藏

CM-32 (市價9000)、SCC 11(市價16000)及與聲卡M-65(市價23,000)相比，其售價的高價令您咋舌卻步。市面上PCM音源卡品質不置人言，過多是低劣的偽品，其音質

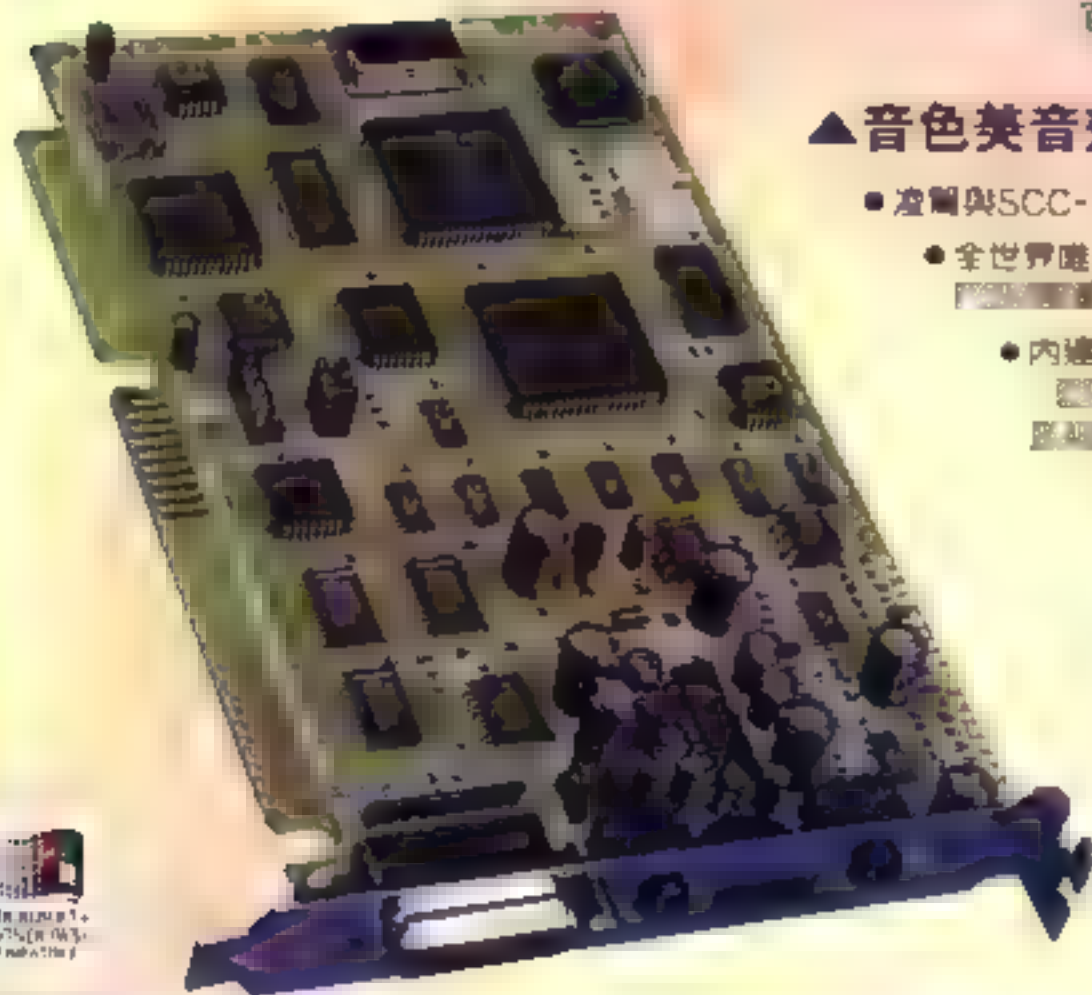
GS-32 (WAVE - TABLE)

當然是您唯一的選擇……

陳雲

萬能樂師—— 讓音符跳躍起來

這片卡，僅獻給喜愛
音樂的電腦玩家



▲音色美音效最多

- 凌閣與5CC-1音色效果
- 全世界唯一4個內建專業混音效果器之
[REDACTED]
- 內建PCM音源碼，內含393種音色
[REDACTED]
[REDACTED]
- 4MB音色取樣記憶體。

▲ 超高相容性

- 相容MT-32 GENERAL MIDI, CM-32, CM-64 及CANVAS MK II (SC-55/MK II)
提供LINE IN輸入端
LINE/PHONE OUT
輸出端GAME/MIDI



附刊 附刊 附刊
 附刊 附刊 附刊
 附刊 附刊 附刊



勤益電腦股份有限公司
TOPTEK MICRO COMPUTER INC.

台北總公司	台北市板橋市信義路二段1號5樓	TEL	02 3647096	FAX	02 9619586
台中分公司	台中市西區海墘一路222號3樓3樓	TEL	04 2591841-2	FAX	04 2526819
高雄分公司	高雄市前鎮區一路100號2樓2樓	TEL	07 2234808-9	FAX	07 2234958

©1995 Hasbro Inc. is a Trademark of TOWERS BY BRUNNEN. TM. Features and Character names are trademarks or registered trademarks of the respective rights holders.

勤益

勤益金聲卡

世界四大品牌之一.....

POWERFUL TRUE 16 BIT CARD

熱情上訴

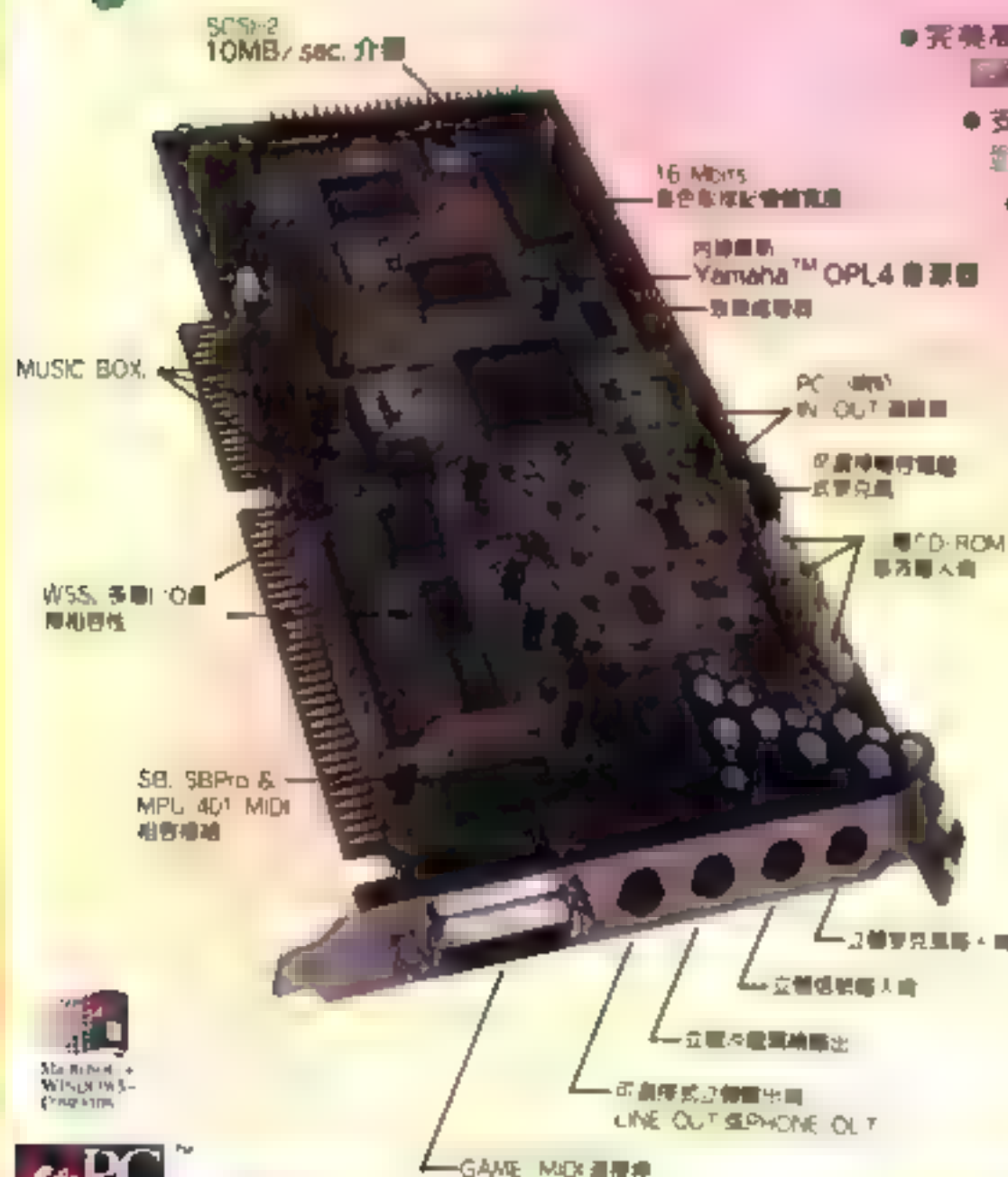
無與倫比的音效，內建世界最新型YAMAHA™ OPL4音源器及每秒傳輸速度10MB的SCSI 2 CD-ROM介面。

▲真正立體沙龍環繞音效

- 完美高傳真16-bit立體聲錄音、錄音
- 支援SCSI-1及SCSI-2 CD-ROM
- 最高取樣頻率16bits/48KHz
- 內建動態路過濾波的高頻信號完整不失真。

▲相容性絕佳

- MS WINDOW 3.1
- MS SOUND SYSTEM
- SOUND BLASTER 2.0™
- SOUND BLASTER PRO™
- MPU-401 (UART MODE) MIDI
- GENERAL MIDI
- ROLAND MT-32 & SCC-1
- MPC II
- ADLib



勤益電腦股份有限公司
TOPTEK MICRO COMPUTER INC.

台北總公司 台北市板橋市信義路 68 巷 1 號 2 樓 TEL: (02) 9647096 FAX: (02) 9619586
台中分公司 台中市南區南門路 207 巷 13 號 2 樓 TEL: (04) 2591841 FAX: (04) 2526819
高雄分公司 高雄市建國二路 21 號 10 樓 2 樓 TEL: (07) 2234808 FAX: (07) 2234958

最具現實、震撼性、成熟化的青年／成年漫畫雜誌!! 告別「漫畫雜誌＝兒童讀物」的過時觀念

傳奇的・冒險的・政治的・寫實的・人性的・愛情的・爆笑的・
感性的・性感的……一舉收錄!!——精銳盡出・《活躍》不斷!!



在漫畫雜誌進入「戰國時代」的1994，
依然突出而耀眼，就是《YOUNG TEMPO》!!

贈閱活動

姓名：

地址：

電話：

性別：

年齡：

職業：

☆請在 6 月 31 日前將資料填好，沿虛線剪下並
附上回郵 20 元，一併用信封寄回：新店市復興
路 45 號 6 樓／活躍漫畫雜誌社收，即免費送您
過期活躍雜誌一本，早寄早送，送完為止。

☆請在 6 月 31 日前將資料填好，沿虛線剪下並
附上回郵 20 元，一併用信封寄回：新店市復興
路 45 號 6 樓／活躍漫畫雜誌社收，即免費送您
過期活躍雜誌一本，早寄早送，送完為止。

△尖端出版有限公司

協辦／電腦玩家
新遊戲時代雜誌
軟體世界雜誌

尖端出版,好書連連!!

● 二、內容豐富...	● 一、...
● 三、...	● 二、...
● 四、...	● 三、...
● 五、...	● 四、...
● 六、...	● 五、...
● 七、...	● 六、...
● 八、...	● 七、...
● 九、...	● 八、...
● 十、...	● 九、...
● 十一、...	● 十、...
● 十二、...	● 十一、...
● 十三、...	● 十二、...
● 十四、...	● 十三、...
● 十五、...	● 十四、...
● 十六、...	● 十五、...
● 十七、...	● 十六、...
● 十八、...	● 十七、...
● 十九、...	● 十八、...
● 二十、...	● 十九、...

精緹典藏攻略本第4彈
復活邪神II 第二部 基礎知識篇
 ● 完全詳列出現在「復活邪神II」之中武器、防具、道具、人物、怪物、術法資料、熟讀本書，你才能運用自如，知己知彼百戰百勝

精緹典藏攻略本第5彈
復活邪神II 第二部 完全攻略篇
 ● 帶領你揮軍擴張領土，踏遍天下與四方英雄並肩作戰，熟讀本書，保證你攻略成功，玩得高興，完全領略「復活邪神II」的樂趣

惡魔論



皇帝學!!

好消息!!
 凡購買「惡魔論II」三本者，
 即贈送精美掛曆一本，數量有限，
 下址查詢詳情，索取「惡魔論II」
 贈品，請速來電4000000000，或親臨會
 所索取「惡魔論II」掛曆一本，數量有限，
 欲購從速，機會難得。

精緹典藏攻略本第3彈
復活邪神II 第一部 攻略引導篇
 ● 完全解析「復活邪神II」的世界，從皇帝繼承法、戰鬥陣形、術法使用與開發、七英雄的來龍去脈、到各地區之事件、特性、完全解析，熟讀本書，才能了解「復活邪神II」的世界

復活邪神2

第一部 (遊戲片導演)
定價 200元

尖端出版有限公司出版
 SHARP POINT PUBLISHING CO., LTD.
 電話: (02) 218-1582
 總經銷: 廣華書局
 電話: (02) 217-8022

NTT 授權合法中文版
 敬請期待「復活邪神2 攻略系列」
 第一部 基礎知識篇 第二部 徹底攻略篇

遊戲終結者

P.A.R.T

期 盼已久的絕地大反攻 CD 終於出爐了，對於我們這群擁有 CD ROM 的玩家來說真是一大喜訊，這也是繼第七位訪客後我最期待的 CD 遊戲，而對於那些還未玩過連環及有 CD ROM 的玩家，筆者建議您不論用什麼方法都要去「弄」一台光碟機來親自體驗一下這個遊戲的魅力，因為絕地大反攻的娛樂性及視覺感，絕對會讓你興奮的好幾天都睡不著覺呢！唯一的缺點大概就是畫面解析度不夠高吧！

在這裡給那些還在反抗軍中死命抵抗帝國軍的玩家們一些建議

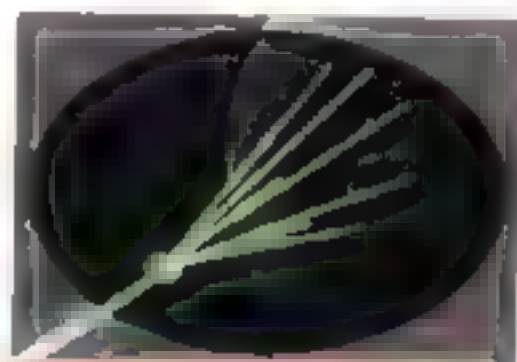
1 請不要太過信任遊戲的搖桿的技術，因為在某些場景中，使用滑鼠反而比搖桿好用，試試看你就知道了。

2 如果你像筆者一樣，玩就玩兩個小時以上，筆者建議你勤勞一點，多按序機夾搖桿，這樣會使你的操控準確度保持在最好的狀況。

3 如果你被困在某一關中太久，不要急，這時先坐下來

泡杯茶，注意到了沒？是不是每次飛機出現的方位都是固定的？那裡該急速大轉彎，那條路較好走，都是事先可以做預備的，所以只要你捉準時機，定就能輕鬆過關的。

不管你玩的是簡單級的還是困難級的，結束動畫都一樣，GAME OVER 的結束動畫也做的不錯，總括來說玩完絕地大反攻時就像是看了一場星際大戰電影，再配上電影般的音樂及音效，真的會讓你感動的痛哭流涕（好像太誇張了！）



帝國的終極兵器 死星



死星的人力果然足以毀滅星球！



這裡就是死星的弱點所在



尚為死星光束試場場的星球



反抗軍聚會商討對付死星的最策



死星的後門只有2公分寬，必須善用準心



無辜的星球毀滅前的狀態



突擊隊來到死星的表面



死星遭你擊毀，連黑武士也得認輸了！

絕地大反攻

過·關·密·碼

難度 章節	Easy	Normal	Hard
一	FALCON	BIGGS	ACKBAR
二	ANDAT	KATHARR	FORNAX
三	YUZZEM	MYNOCK	BESPIN
四	BRIGIA	DAGOJAH	KESSEL
結局	GREEDO	MIMBAN	ORGANA

總之讓我們拭目以待絕地大反攻一代的來臨吧！相信他一定會再度帶給我們不一樣的震撼。



哇！死星竟然是氣球做的！



一片祥和的反抗軍基地 和平又來臨了！



舊卡斯的招牌金人又上場了！



「金針」竟比死星還厲害



步步地邁向勝利的殿堂



噢，你想幹什麼？



不愧是死星，果然冤魂不散



歡欣鼓舞的畫面

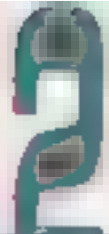


天啊！死星還能用「歡」的嗎？



這就是頑皮的下場

遊戲終結者



P.A.R.T

正宗

台



玩 膩了老是打打殺殺，或是在迷宮裡跑來跑去，只為了拿一樣沒什麼特別作用偏偏又是過關必備「寶物」的遊戲之後，總想玩一些比較輕鬆，而又不會太無聊的遊戲。得知「正宗台灣16張麻將」上市的消息，我毫不猶豫地就買了下來，回家後立刻「上座開戰」。

在打完遊戲中的「修業模式」，幫老師父重振風雲麻將館的生意之後，我鬆了一口氣，至少這個遊戲提昇「等級」（此乃RPG的必備要素）並不是很難，只要擁有像我這樣運算可以的牌技，適當地做牌（增加台數），過水（等自摸），外加各種致勝寶物的運用，要玩到可以參加賭國至尊麻將大賽的第九等級功力，只是時間的問題。而經驗值會隨著牌錢的多寡而增加，所以大家不妨多多運用寶物，製造大牌，以便快速提昇等級。

「修業模式」最後的重頭戲——賭國至尊麻將大賽可以

精神力（此乃RPG的另一要素）打光四圈，而且要得到冠軍才算完成遊戲。除了勤於存檔之外，在這裡提供一個比較容易獲勝的方法，那就是在最短的時間內利用精神力秘技（如佛一色入、意念自摸法等）先狠狠地撈一票，然後再坐吃山空、觀放炮。一般而言如此都能主角體力耗盡之前打完四圈拿到冠軍。有時候比較倒楣的對手會放放炮後先輸光手中的現款而提早結束比賽，這時結算成績時是由贏最多錢的人得到第一名，所以只要對手們胡牌（或自摸）的台數不是很大，比賽結束之後通常都是主角剩下的現款最多，當然就能順理成章地拿下上座，重振風雲麻將館的聲譽。

整個遊戲的架構簡單而清楚，雖然「修業模式」最後並沒有什麼「打倒大魔王，救出公主，從此之後人民安居樂業，XX大陸又重現一片生機」那種很「偉大」的結局，但是在贏得麻將大賽冠軍，看到剛秀可愛的小女生放彩帶，風雲麻將館又再度生意興隆之後，那種完成了老師父一樁心願的



灣

16張

麻將

台灣麻將，全盤上



仔細看一下，
發現圖面，可以好



的現實，
接受「電腦小天使」



感覺也是蠻爽的。

這個遊戲我覺得還可以加入一些比較生活化的內容，我想如果在各個場景裡再加入幾個「事件」（譬如說有人來賭場收保護費，或賭輸的人「翻桌」等等）的話，一定會更生動活潑，玩起來更有趣味。

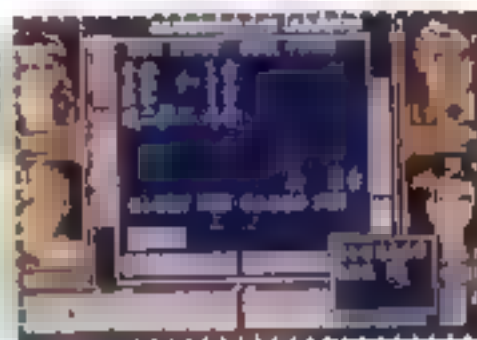
總而言之，對於一個像我

這樣愛打麻將，又沒有什麼時間（其實是怕輸錢）的人而言，坐在電腦前殺個八圈，這個遊戲倒是提供了一個不錯的發洩方式。看絕招！天胡清一色！哈哈哈！知道我的厲害了吧……（如果這是真的牌局的話，那該有多好？唉！）

終於拿到這套了！



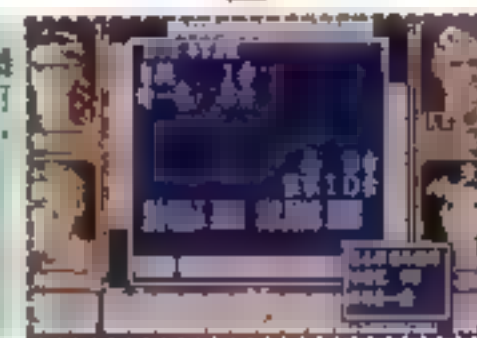
哈哈，
這套牌，我練了，



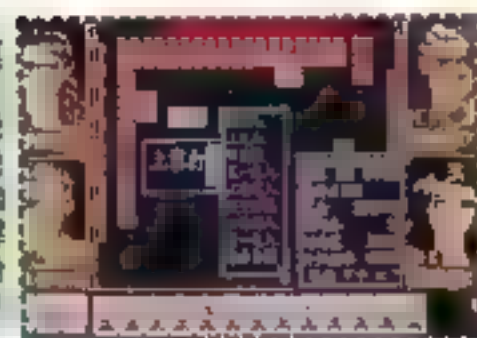
這套牌，
法蘭明，只好



這套牌，
練了，
練了，
對手，



萬一他抽牌，
開目，
八萬，
八



哈哈，
台邊一見，



三國志III



劃破時空的武將組合

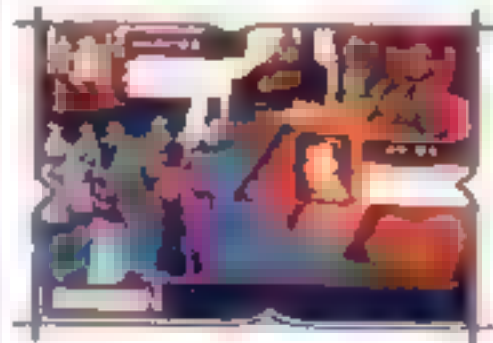
嗨！你知道嗎？有個遊戲叫三國志III，不但有漂亮的畫面、逼真的作戰及親切的外交，而且更可體會古代戰爭的悲慘「一將功成萬骨枯」的道理。遊戲中雖然沒有語音，但音樂還算不錯，在快統一中國時候上廣美的曲調，讓筆者不忍心再迫害最後一個君主，在遊戲中並無動畫只有開頭的一大堆字及結局的圖片，我想翻譯者一定耗費了不少心思，平心而論如果能使每個武將突顯出自己的性格就更好了，例如關興拒絕與關羽單挑、孔明奇謀百出等等，而且評斷一個人最好不要再用一堆數字，可改成詢問軍師或其他方式，想一統天下的玩家最好率著全國的精英，配備精良的武器前去打天下，首先先治理出一個繁榮的城市，如此才是上策，天下也才有希望。



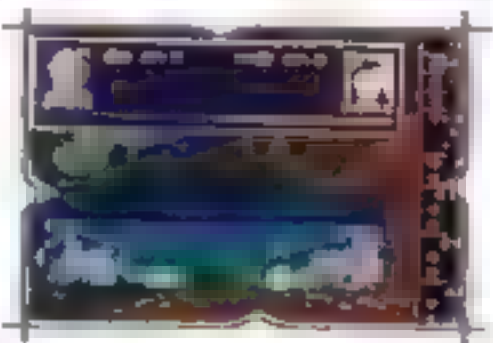
與偶像明星共謀天下！



外交有如帶軍師上市場殺價



諸葛亮帶著「妹妹」去勸降！



乖乖！她是去送死嗎？



這……太誇張了吧！



天下已在掌握之中



碧眼兒坐鎮工東，周郎英氣勃發



人中呂布難過貂蟬的美人關



諸葛亮奇謀百出，黃忠各處威風，馬超勇猛無雙



諸葛亮奇謀定計，馬超攻城陷陣



玩不完的千古風流人物，下次再會

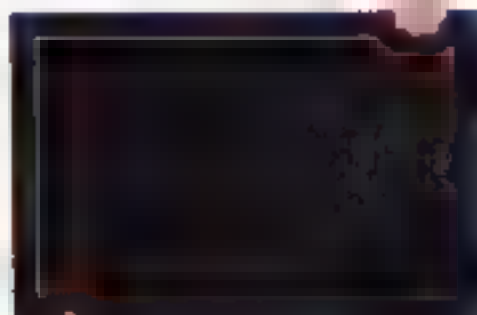
銀河飛將私掠者

經過了長久的耐力考驗，在無情的戰火摧殘下，過幾十關，斬數百將，終於在一次贏的機率非常大的氣候中，完成了私掠者所有的任務。

一般說來，遊戲的難度很高，尤其是探索未開發的領域時，流星群遍佈在整個區域，更增添了戰鬥的危險性。老實說，筆者並沒有優良的飛行技術，純粹只靠一句 LLC 的名言——需撞則撞，不能撞則射飛彈。在幾次時間緊迫的任務中，敵機的護甲都很低，這時玩者可利用二級以上的護甲，全速衝撞敵人，則可一次 OK；但當敵機護甲很強時，飛彈可就派上用場了，緊隨在敵機的尾後時，適時的給它幾顆 PF 飛彈，則可迅速解決敵人。並且要盡量避免不必要的戰鬥，在這裡，速度可達到 1000kps 的世紀型戰機是不戰而開槍的得力助手，只要持續按著 Tab 鍵，很快就可進入自動駕駛或是跳躍空間。

遊戲的結局畫面雖然很短，卻是非常的情形，而利用將軍與主角的談話，將工作小組介紹出來，是個令人激賞的點子。解決了 Drone 以後，遊戲並未真正結束，玩者可繼續未完的私掠者夢想，在星系間往來貿易，以賺錢為第一目的，這樣的結局不免令人懷疑，是否作為任務片的伏筆。

星際大戰：銀河飛將



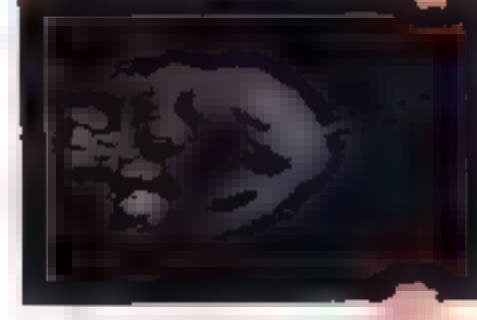
星際大戰：銀河飛將

星際大戰：銀河飛將



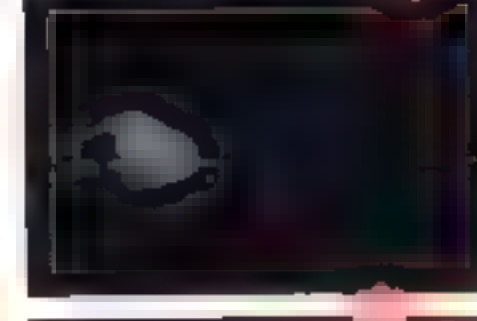
星際大戰：銀河飛將

星際大戰：銀河飛將



星際大戰：銀河飛將

星際大戰：銀河飛將



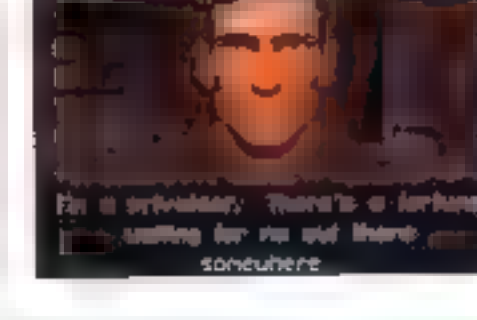
星際大戰：銀河飛將

星際大戰：銀河飛將



星際大戰：銀河飛將

星際大戰：銀河飛將



星際大戰：銀河飛將



問題診療室

香港●華

Q 主編先生你好：

我一直都是貴刊的忠實讀者，最近對電腦繪圖十分感興趣，於是就買了一個 DELUXE PAINT II ENHANCED，本人用的是 TRIDENT TVGA-8900C 1MB 的顯示卡，但在執行 DP II 時設定用 E-VGA 640 X 480，256 色時，則會被踢回 DOS，並顯示：

VGA card does not have 512KB of video RAM

（是不是我設定不當，或是顯示卡壞了？）

①請問在香港何處有賣 Thrustmaster？

請各位大哥大姐們了解小弟的「深切的痛苦」，望盡早解答！Thank you！Very Very Very Very Very thank you！！

祝各位更加俊俏通瀟！

香港●華上

香港●螢

Q 問題診康寧的各位醫生好：

本人在四年前接觸電腦後，就是本雜誌的忠實讀者。每當讀完這期後，就期待著下期的出版，好像在等待遲到的女朋友一樣。本人購買的軟體，也大部分都是貴社出版的，不管是 Game 或其他應用軟體。在今年 9 月購買了兩套軟體，一是 DP II，二是 GETCAP II，本來使用的很好，讓我很滿意（衛生…），但最近卻成了我的苦惱之一。以下介紹就是我的電腦配備：

原來的：486DX 50

ISA

AVGA3 VGA Card 16Bit

I/O card 16 Bit

更新後：8MB RAM 340MB HD

VL-Bus

ET4000 SVGA Card 32Bit

I/O card 32 Bit

產生問題如下：① DP II 在 300 X 200 256 色的解析度和 1024 X 768 256 色的解析度，使用沒有問題，但在 600 X 400 256 色和 600 X 480 256 色和 800 X 600 256 色下，畫面卻有奇怪的虛線產生，在消除後，讀出舊圖後，也會出現，且在讀新圖時 MOUSE 移動也會產生奇怪的線（註：在沒有畫線之下，又有單純的移動）。

這些問題可能會讓各位頭疼幾天，但我希望各位能造福我，所謂「救人一命，勝……」，不！是「救機一命」。但我的苦惱不只這些，以下問題也是，希望也能幫我解決，小弟不勝……

問題：①如何加速 FORMAT 的速度？

②玩 GAME 常要輸入密碼或檢查原版片，當密碼弄丟或原版片損壞時，該怎麼辦？

祝 各位月入數百萬元

登報

A DP II 問題，應該出在顯示卡上，32 位元的 ET4000 在某些軟體上確實有相容性的問題，因為某些軟體為了增加速度，直接呼叫一些未公開的硬體功能，這些功能在顯示卡改版時，有可能改變。你可以試試換一張一樣型號的卡。

如果問題一樣，就可以肯定是相容性的問題，否則就是卡或主機板有問題了。另一可能性是卡和主機板有衝突。

DP II 問題②，可能你手上的是舊版 DP II，你可以在選擇解像度之前按一下空白鍵，便會出現 SVGA 的選項，再看看有沒有 TRIDENT 的選項，沒有的話就是舊版了，如果有的話，可以再按 ENTER，然後進入 320 X 200 模式再離開，如果你真的有 1MB RAM 的 TRIDENT，你便可以進入高解像度中繪圖，若是舊版可以先把磁片備份，再把原版寄回來更換新版。

如何加快 FORMAT 速度？市面上有很多公用程式可以做快速 FORMAT，可以試用 NORTON UTILITY 的 SFORMAT，網路上亦有一些 SW 有加速 FORMAT 的功能，可以找找看。

Thrustmaster？香港可以試試到高登商場找找看，也可以到旺角電腦中心找，如果有相熟的店，亦可由他們代購，但不一定能找到，因為香港方面進口的選擇都是散貨，而且誰知道也不知道。

在此呼籲購買遊戲時，請檢查內容物是否完整，尤其是密碼表，密碼表太人為疏忽以致遺失或毀損，即不補發，而原防磁片損壞，若須維修，則請寄回服務部（恕不請寄回劃損單旁之軟體世界傳情站）。月入數百萬元？YAI YAI WE HOPE SO!! GOD BLESS!!

台北市●司空明翹

Q 親愛的編輯先生，小姐您好

貴公司所發售的軟體——蒼飛鴻，似乎該遊戲程式有點問題。遊戲初期蒼飛鴻和他父親對話時，應該會得到十二姨的信一封（由包裝殼子看到的），但是和他父親對話之後卻沒得到信，當初我以為可能是有修改過了劇情，所以我就沒去管它，但是一直玩下去，玩到十二姨所居住的村莊，我就不知怎麼玩一下去？我想可能是我漏掉某些訊息，或是沒和重要人物交談過，玩了許久，還是一樣情形，由於遊戲中有二、三個需要解開的謎題，都是一個解開之後，慢慢的就會解開，但我連一個謎都解不開，我確定我已和每個人對過話，每一個地方都找的很清楚，而且我還重玩四遍，但還是……，希望指引我一個途徑，還是真是程式有問題？煩請幫我查一下，我要做不盡，謝謝！！

A 以下為代詢問後之回答：

要先救小茗，救到後，接受大家的道賀！小茗會送你硬皮甲，楊老爹會收你為徒，老蒼黃鵬英會交給你一封給十二姨的信，接下來，往廣州出發吧！

台北縣●謝景勛

Q 問題診療室您好

我是從 45 期起每期必買貴社雜誌的讀者，好幾個月前，在我們學校的科刊上，看到好幾篇

問題診療室



轉載自過期的軟體世界雜誌的文章，大多是硬體世界篇幅內的內容，對我們電子資訊系的學生相當受用。想要建議貴社是否可以將過期雜誌內許多精彩的內容，以Review的方式再度刊出（因為市面上根本已經找不到這些雜誌，而且又不可能再版…），當然，這樣可能會增加你們的成本，所以建議能像我們科刊一樣，只印單色就可以了（當然，如果能印彩色那是最好了…囁…）另外，80期雜誌紙張改薄，我個人認為除了編輯室報告中提到的物緩成本、承製、裝修廠道和讀者攜帶上的壓力外，在翻閱上也更加便利，感覺上不會像以前那麼硬了，而且百數一點也不縮水，不像有些雜誌…，這封信除了表達支持貴刊外，也希望能接納我的建議造福許多和我一樣無法購得早期雜誌的讀者！

A 感謝來信，有不少讀者經常反應無法在市面上購得過期雜誌，即使想用郵購方式，也因沒有庫存造成糾紛而飲恨，您的建議本社其實早已想過，應該專欄名稱也都想好了，但礙於製作成本、人力及時間因素，一直無法刊出，相信只要讀者大力支持，本社終能克服困難，讓這項可以造福讀者的建議，早日實現。貴校社團總幹事及科刊主編曾與本社連絡，取得本社的同意在其校內非營利之相關刊物上轉載本刊部份文章，讓同學能更了解電腦軟體上之課外知識（其轉載內容包括CPU、操控、音效及繪圖、EMS、參數修改……）您的建議果真實現，本社亦將以絕大多數讀者的需求做為內容精選的原則，而其內容可能也不侷限於硬體世界的範圍。（以下列出內容為黎明工專連絡會之致謝函）

嗨！初陽總編：

您好，感謝您對黎明工專電子工程學會的支持，本刊已順利出刊，雖然在出刊的日期上有所延後。

出刊之後緊接的就是期末考試，所以這三本科刊也延至今日才寄出敬請見諒，科刊的所有文章除本校同學來稿之外，另外摘錄的部份都已得到所有單位的答應刊出，包括封面的圖案，由於是針對校內同學閱讀所以並不侵犯到智慧財產權及著作權法，特此告之並再次致謝。

祝 社團昌隆！

修遠 敬上

新竹市●江叟◀

Q 敬上 李主編總頭目至高無上大人：
…以上是開卷語，因為太長又純屬搞笑，免主編大人傷眼傷力傷時，特予消字，唉！像我這麼體貼編輯的玩家大概沒有了。（什麼什麼的…）哈…正式一點，無事不登一寶，請主編聽我分說。

小民自投稿《電玩短路》以來，無日不以刊登為榮，然月刊易延，一延則一月，實在難熬。而且編輯部未曾通知是否石沉大海，亦不可知也。自58期後，每期刊登一幅，則何日方得刊畢？心中納悶不下，求諸編輯。我願自付（說得好聽

，本該自付）郵費，請你們將稿件寄還於我，於是隨函附 35 元郵資，應足以支付高雄至此的掛號費了，編得不乏硬紙板，請幫我墊上，再拜謝貴社人才濟濟，少我無少，多我無多，就是勞煩郵務，請辦退稿，思不敢忘。本期（80）中，本人之作爲命運之手與另魔法門Ⅲ交錯了，祈編輯勿再犯此過錯（失誤率太高就叫失誤了！）。本人投稿8幅，今業已刊2幅，欲索回另六幅，附上退稿回郵，請麻煩一下，實在感謝。另有一事非講不可，那就是看到本期評論「魔眼封印」貶多於褒，實在對雜誌及評者的大公感到欽佩！余生平最恨他人自詡公平無私（日前見一雜誌自誇最公正，最詳實之報導，真是見鬼！），今天軟世有促銷壓力，仍然秉正持義，實令人由衷讚揚。評介乃主觀之論，余謂之佳，怎知人謂之差？眾口稱煩，不若親身煉過，此玩者之精神也！評介兼具推銷產品及購買指南兩大要務，今仍溫從大處著手，當貶當褒，力求分明，此業者之苦，而玩者之福！余且袖手慶之，今文一出無人再讀軟世矣！

祝 義無反顧（這是什麼“祝”啊！）

江叟<風城>94'

A 給義無反顧的江叟：

①由於在下的身高並不高，體重也還沒到無上的地步（雖然有人說快了！），所以「至高無上」的稱號，實在是愧不敢當也。（註：非客套話，是真的不敢！）

②電玩短路的嚴格考量稿數於篇幅的關係，一期只能刊出八篇，且以目前寄來稿堆積如山的情況下，閣下能投B中B（非籃球），誠屬不易，另外，沒有把你大作一期刊出的原因，主要是因為讀者人才濟濟，人人皆殷切盼望，如果我把電玩短路弄成你的專欄，以後實在不敢出去散步了。

③至於石沉大海，那是因為你的稿件已達刊登的水準，因此沒有辦理退稿，刊出的時間只是早晚的問題而已，不過由於你堅持退稿，我會儘快會把稿件寄還給你的。80期命運之手與魔法門Ⅲ的篇名的確貼錯了，在此為這個「失誤」向你致歉，我想會之所以會失誤，是因為你命運之手的稿子曾經引起編輯室一場騷動，美編大姐在剪的時候手抖了一下所致。

④至於魔眼封印的評論貶多於褒，正如你所說的，評介乃主觀之論，並不是貶多於褒就是客觀，而特約作家下筆之時，只要心中憑藉一點「正」字訣，切忌卻獨動怒，其所持之議，雜誌絕對照單全收，身為主編，我希望讀者們能夠擁有一個快樂悠閒的遊戲環境，而非挫折與謾罵，此編輯之精神也，望共勉之。

⑤你所說的促銷壓力，我想是指遊戲而言，不過自我混上主編之職以來，從來沒有承受過這種無謂的壓力，但是促銷雜誌的壓力卻不小，嘿！對了！你再多買一本好嗎？

祝 終笑人愛

主編 李俊賢

（終日開口笑，人見人人愛）

一片真正32位元 VESA
彩色顯示卡加音效卡

歌舞皇后

價格: \$6,600

—VGA 影像處理部份—

- ◆ 32Bit VESA Local Bus 介面 速度比 顯示卡 速度隨 CPU 升級而加快 永不落伍。
- ◆ 24Bit 全彩顯示 滿足您對色彩的嚮往 (16.7 萬色)。
- ◆ 記憶體可擴充至 2-4MB 顯示畫面達 18" x 4" x 64K 色。
- ◆ 提供高達 80Hz 水平掃描頻率 及 212 垂直掃描頻率 畫面穩定。
- ◆ 24Bit 全彩顯示 顯示速度超快 4000 W32 W640033 53 等。
- ◆ 支援 MS Windows 3.1 及 2 中文版 3D Studio 等。
- ◆ 提供 MS Windows 3.1 安裝程式 方便您安裝與卸除。

—聲音部份—

- ◆ 採用 ESS 488 音源器。
- ◆ 採用日本丹麥進口 YAMAHA 晶片 YAMAHA 38.2 音質最佳。
- ◆ 相容於 Sound Blaster 2.0 40.0 等。
- ◆ 相容於 MS Windows 3.1 音效卡。
- ◆ 提供麥克風輸入 地至 讓您可以錄下自然的聲音。
- ◆ 提供 Line in 插座 讓您能由其他音源錄音。
- ◆ 二聲道立體聲輸出 音韻純正。
- ◆ 8 Bit 真實立體聲播放音。
- ◆ 16 Bit 數位類比轉換裝置。
- ◆ 多重 I/O 位址及 DMA 選擇 避免與其他介面卡相衝突。
- ◆ 超大音量輸出 比一般音效卡高 40db 以上。

★贈品

1 振岡 200W 立體音箱 一對 & 高傳真 Mar-larophone 一組, 或可選擇市價 1800 元的防塵卡 OHP AWAY (選一)

送完為止數量有限

代理商

台北總代理 三昌電子

三昌電子

台北市中山路 220 號 2 樓

總公司: 桃園縣平鎮市合作街 45 號

TEL: 03-4817336 FAX: 03-4829448

台北辦事處: 三昌市中山路 220 號 2 樓

TEL: 02-9770430 FAX: 02-9770431

郵政劃撥儲金存款憑知單									
收		40423740		40423740		40423740		40423740	
支		40423740		40423740		40423740		40423740	
金額		40423740		40423740		40423740		40423740	
日期		40423740		40423740		40423740		40423740	
地點		40423740		40423740		40423740		40423740	
用途		40423740		40423740		40423740		40423740	
備註		40423740		40423740		40423740		40423740	
簽名		40423740		40423740		40423740		40423740	
印章		40423740		40423740		40423740		40423740	

83 年度

第五屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽

主旨

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的創作風氣及設計能力。

主辦單位：冠亞科技股份有限公司 財團法人資訊工業策進會 中國時報

協辦單位：中華民國資訊軟體協會 台北市電腦商業同業公會 亞資科技股份有限公司

比賽方式：

為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的創作與設計，特設立「遊戲組」、「創意腳本組」、「遊戲動畫組」、「遊戲配樂組」四組類別，其用意則是鼓勵各方面人材之踴躍投稿。參賽作品可依作者自評創作之作品認定其所屬之類別，分別投寄參賽。每個作品限參加一項類別，不得重複報名。

► 遊戲組

為鼓勵休閒軟體之程式創作。本組涵蓋所有遊戲（智育動作、戰略模擬、角色扮演）之整體創作，不分遊戲類別。此類特別針對休閒軟體之整體程式寫作，不與其他各組重疊。

► 創意腳本組

為鼓勵國人對休閒軟體之設計創意，脫離以往抄襲模仿之風氣，讓一些不會程式寫作，但有獨特創意的國人也起參與比賽。特別設立此類，不與其他各組重疊。

► 遊戲動畫組

為鼓勵國人對休閒軟體之繪畫技巧，提高國人電腦繪畫水準。讓美術創作亦有更多的發展空間，特設立此類。此類涵蓋其繪畫表現出電腦動態繪畫創作技巧，不與其他各組重疊。

► 遊戲配樂組

為鼓勵國人對休閒軟體之音響技巧，提高國人電腦配樂水準，讓音樂創作亦有更多的發展空間，特設立此類。此類涵蓋其繪畫表現出電腦音樂創作技巧，不與其他各組重疊。

獎品與獎金：

► 遊戲組

共有金牌獎乙名、銀牌獎二名、銅牌獎三名、優勝五名其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可獲得獎金新台幣貳拾萬元整，獎金乙座。
2. 銀牌獎二名：可各得獎金新台幣拾伍萬元整，獎金乙座。
3. 銅牌獎三名：可各得獎金新台幣拾萬元整，獎金乙座。
4. 優 勝五名：可各得獎金新台幣伍萬元整，獎金乙座。

※以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

► 創意腳本組

共有金牌獎乙名、銀牌獎乙名、銅牌獎乙名、優勝五名其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可獲得獎金新台幣伍萬元整，獎金乙座。
2. 銀牌獎乙名：可獲得獎金新台幣參萬元整，獎金乙座。
3. 銅牌獎乙名：可獲得獎金新台幣壹萬元整，獎金乙座。
4. 優 勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎金乙座。

※以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

► 遊戲動畫組

共有金牌獎乙名、銀牌獎乙名、銅牌獎乙名、優勝五名其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可獲得獎金新台幣參萬元整，獎金乙座。
2. 銀牌獎乙名：可獲得獎金新台幣貳萬元整，獎金乙座。
3. 銅牌獎乙名：可獲得獎金新台幣壹萬元整，獎金乙座。
4. 優 勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎金乙座。

※以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

► 遊戲配樂組

共有金牌獎乙名、銀牌獎乙名、銅牌獎乙名、優勝五名其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可獲得獎獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可獲得獎獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可獲得獎獎金新台幣三千元整，獎盃乙座。
4. 優 勝五名：可各獲得獎獎金新台幣仟元整，獎盃乙座。

● 以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

● 參賽者資格：

- A.主辦、協辦單位之局屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎杯、獎金。
- B.主辦單位智冠科技有限公司對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。
- C.參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或海外華僑。

● 參賽條件：

► 遊戲組

- 1.可顯示彩色之 IBM PC 或 100% 相容機型之休閒軟體。
- 2.須為尚未發表或改傳之創作作品。
- 3.參賽作品須附作品之執行檔及操作手冊。

► 創意腳本組

- 1.參賽作品須以書面方式附，對策脚本概念、人物或內容設定、操作規則、場景規劃、地圖或圖形規劃、劇情或內容資料等（越詳細越好），字跡須端正（也可用電腦鍵盤輸出方式或繕打）。
- 2.須為尚未發表或改傳之創作作品。

► 遊戲動畫組

- 1.可顯示彩色之 IBM PC 或 100% 相容機型。
- 2.參賽作品須儲存於磁片中，並附作品動畫執行檔及圖形檔，動畫執行時間須在 10 秒以上。
- 3.須為尚未發表或改傳之創作作品。

► 遊戲配樂組

- 1.可顯示彩色之 IBM PC 或 100% 相容機型。
- 2.作品須支援 Ad-Lib、Sound Blaster、Sound Blaster PRO、MT-32、SCC-I、LAPC-I、PRO Audio Spectrum 16 等，其中任何一種音效卡。
- 3.參賽作品，須附作品音樂執行檔及音源檔並儲存於磁片中，音樂執行時間限 20 秒以上，30 秒以內。
- 4.須為尚未發表或改傳之創作作品。

● 以上參賽作品，經投稿報名後未經主辦單位同意，不得擅自取消參賽。

● 參賽作品若引發著作財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

● 參賽辦法：

- 1.報名時間：即日起至 83 年 8 月 31 日截止收件，以郵戳為憑。
- 2.報名參賽者須填妥作品、作品說明書及參賽條件函註相關資料，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以規時併號寄置：
高雄郵政 32-80 號信箱廖茂昆收或片掛號寄委員會收
（海外地區請寄香港九龍沙田康翠 88217 號信箱）

● 頒獎日期：

預訂於 10 月 02 日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。〈暫訂〉

● 評選時間：

- A. 第一次初選：83 年 9 月 6 日至 10 日
- B. 第二次初選：83 年 9 月 11 日至 12 日
- C. 決 選：83 年 9 月 18 日至 19 日

職棒五年最新球員資料及全新賽程！



您可以擔任球員、教練或經理人，並任意交換六球隊球員，轉轄新球員進球隊，或讓任一球員退休！自組一隊超強球隊！



經理資料片



●增加經理室功能，可隨意“編輯”球員姓名、膚色、背號、守備位置、投打方向和調整各項屬性參數。你可以成為職棒的一員！“交換”功能可網羅各隊的偶像明星球員於一隊。而太懶散的傢伙，你也能令其“退休”，回家吃自己。



●球季間，球員若有異動可以馬上補入新球員，有近十個公用人頭圖供你選用。

●統一足球隊、三虎童球隊和空降特種兵團之動向，皆包括在本資料片中。近30名外籍、本土球員加入。

- 將原先8項屬性系統簡化為5項，並在每月比賽結束時，依每位球員表現，將其屬性值作一調整，使屬性值更具影響力。

●本資料片設全年度單一球季制，不分上、下球季。當打完一整年賽程時，比賽成績會自動儲存。這些成績在明年球季開始即自動變為舊紀錄，成績會年年更新。



必須配合珍藏版
No.230「中華職棒」遊戲一起使用！

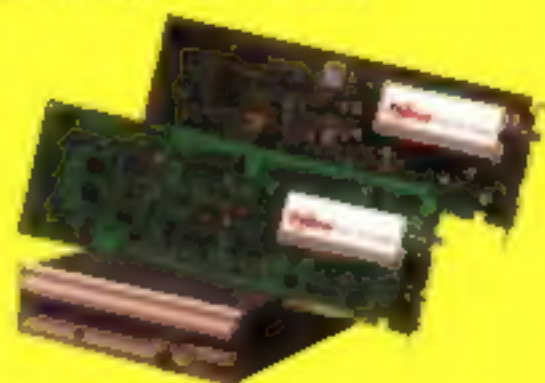


軟體世界
智冠科技股份有限公司

製作發行

數位電視卡

- 內含全頻道選台器可接收181個頻道
- 標準MTS立體美規雙語音功能
- 20多種調整功能，均可在螢幕上顯示狀態(OSD技術)
- 數位解碼、解析度比電視高一倍，而清晰度高三倍。
- 自動搜尋、記憶頻道，操作電腦時可保留電視聲音。
- 安裝簡易，三分鐘OK！



双倍速唯讀光碟機

- 單鍵操作音樂播放選曲(免輔助程式)
- 自動抽盤方式進退片
- 十六位元控制卡
- 符合第2代多媒體標準
- 台灣飛利浦售後服務保證(水災維修恕不處理)

在眾多廠牌中，唯有它最爲出色！

不是**PHILIPS**數位影像卡及光碟系列的使用者，甚難了解，飛利浦在質、量與價值上，遙遙領先的絕對優勢。

飛利浦授權代理



龍大電腦科技

台北市北港北路內陸行號
台北總公司：(02)815-1800
台中分公司：(04)335-1245
桃園總經銷：(03)387-3588

台北 新豐	023344-8887	士林 豐大	023442-3343	蘆洲 上昌	023386-8881	基隆 奇豐	033488-4863	台中 德地	043835-2806
台北 華豐	023331-4574	天母 華大	023400-3854	中和 華豐	023331-1932	八里 鴻源	033384-2346	彰化 廣光	043383-1306
林口 廣行	023331-1874	天母 華豐	023400-3854	永和 德豐	023385-8881	新竹 德豐	0361337-881	溪六 明白	053334-6006
林口 華豐	023385-2380	天母 文華	023400-3854	中和 德豐	023385-8881	基隆 德豐	0361337-118	高雄 華豐	063385-1886
台北 利基	023386-8787	天母 文華	023400-3854	板橋 德豐	023385-8881	桃園 德豐	033473-334	屏東 德豐	083385-1886
台北 華豐	023386-8787	淡水 華大	023400-3854	新店 德豐	023385-8881	苗栗 一昌	033386-334	宜蘭 三昌	033386-334
松山 華豐	023373-3887	新店 德豐	023385-8881	板橋 德豐	023385-8881	台中 德豐	043333-0066	嘉義 華豐	053385-1886
松山 華豐	023373-3887	新店 德豐	023385-8881	板橋 德豐	023385-8881	台中 德豐	043333-0066	嘉義 華豐	053385-1886
台北 利基	023386-8787	三昌 德豐	023385-8881	板橋 德豐	023385-8881	台中 德豐	043333-0066	嘉義 華豐	053385-1886
台北 力一	023386-8888	蘆洲 德豐	023385-8881	板橋 德豐	023385-8881	台中 德豐	043333-0066	嘉義 華豐	053385-1886